POR SÓLO 3,50€

REGALO DECORA TU 3DS Y 3DS XL CON POKéMON

Nº 240 • 3,50€

Nintendo®



8 424094 810024 00240
Canarias 3,65 €

Especial Wii U

FIFA 13

NEW SUPER MARIO BROS. U

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

DARKSIDERS 2

NINTENDO LAND

¡PUNTUADOS!

Pokémon
Blanca 2 y Negra 2

Profesor Layton
y la Máscara de los Prodigios

GRATIS 2 SKINS Pokémon PARA 3DS Y 3DS XL

Kid Icarus
La colección de tarjetas RA

Epic Mickey
Primer contacto en Nintendo 3DS

Bienvenidos

El lanzamiento más grandioso



Juan Carlos García

Lo que Nintendo ha preparado con Wii U hay que estar muy ciego para no verlo. Ningún lanzamiento de un nuevo hardware se ha planificado con semejante cantidad de títulos apoyando. Tendremos **17 nuevos juegos** para disfrutar la máquina desde el primer día, y una 'ventana de lanzamientos' de hasta 50 títulos (la 'ventana' va de 30 noviembre a marzo de 2013). Nintendo participa en la 'fiesta', pero no será la que ponga más 'carne' en la parrilla. Siguiendo el plan que 3DS puso en marcha, los licenciatarios tienen mucho que decir en esta primera oleada (y en las que vienen). **EA, Activision, Ubisoft, Namco Bandai**, entre otras, están poniendo lo mejor de sus estudios y franquicias para acompañar el estreno de este innovador hardware como merece. Ojo que no lo digo yo, que son ellas mismas, en el torbellino de declaraciones que estamos viviendo últimamente, las que lo dejan claro. La más destacable, la del director creativo de ZombiU, que señala lo fácil que es innovar con una máquina como esta, que ya es pura innovación.

He empezado hablando de los títulos que llegarán el mismo día que Wii U, pero no me quiero quedar sin comentar que **el 30 de noviembre** me parece una fecha bien elegida (además coincide con uno de los números de la revista, para el que estamos preparando algo grande... shhhh, no se lo digáis a nadie), y que el precio está dentro de lo esperado y asumible. Que sí, que ya sé que la coyuntura económica no está para muchos trotes, pero el éxito de las nuevas tecnologías está demostrando que cuando se ofrece algo único, los obstáculos se desvanecen. Dicho esto, es otro acierto que se ofrezcan hasta tres packs diferentes (aunque lo de la obligatoriedad de los colores no me convence) y me parece que se va a liar gorda con todo el tema del Nintendo Network Premium y las posibilidades de Miiverse. De esto hablaremos más detenidamente, pero la expectativa está por las nubes...

Sigue mi blog en hobbyconsolas.com

“Busca en el interior los skins de vinilo para decorar tu 3DS y 3DS XL con las nuevas ediciones de Pokémon

5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Entrevistar a **Junichi Masuda y Takano Unno**, directores de GameFreak y de Pokemon B2/N2 por este orden. Un honor conocerles.

2 **Viajar a Orlando**, jugar a Epic Mickey 3DS, entrevistar a Spector y Wang... y disfrutar de Disney World.

3 Plantarnos en Frankfurt, en las oficinas de **Nintendo Europa**, y probar los primeros juegos de Wii U.

4 Participar en el ilusionante proyecto **#escuelaAxelSpringer**. Se ha puesto en marcha el primer Máster en periodismo de videojuegos, y nosotros colaboraremos activamente.

5 Reunir al equipo más jugón para probar a fondo el **multijugador de los títulos de 3DS** que hemos seleccionado en nuestro reportaje 20 juegos para disfrutar juntos. Les hemos dejado secos.

El equipo de la Revista Oficial



Gustavo Acero
Jugaré a Wii U hasta el fin del mundo... Justo 21 días desde su lanzamiento.



Roberto J. R. Anderson
Jugando a Layton y gozando con Epic Mickey 3DS... ¡en Disney World!



Víctor Navarro
LaMulana, el esperado juego de Wii Ware, me ha convertido en un hombre de verdad.



Luis Galán
NSMB2 absorbe mi 3DS mientras, sigo gozando con Skyward Sword en Wii.



Samuel González
He disfrutado como un chavalín con Brave de Wii. Buen juego para todas las edades.



Daniel Atienza
Estoy fundiendo el PICROSS e. Espero que la segunda parte salga pronto...



Nacho Bartolomé
Vivo al límite... ¡quiero acabar todos juegos pendientes de Wii antes de Wii U!



Laura Gómez
Ya estoy bailando con Just Dance 4... preparaos para la review del mes que viene.



Borja Abadíe
Llevando a Kaká al lugar que se merece en el nuevo FIFA 13 de 3DS... el banquillo.



Rubén Guzmán
He estado jugando a los primeros juegos de Wii U... qué trabajo más sacrificado...

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 240

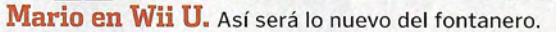


página 30

FIFA 12 y 20 juegos de Wii U. Avance con todos los juegos no Nintendo que veremos en el lanzamiento.



página 22



Mario en Wii U. Así será lo nuevo del fontanero.



página 58

Pokémon Ed. Blanca 2 y Negra 2. ¡¡¡Analizados!!!



página 66

Profesor Layton 3DS. Megareview de su debut en 3DS.

Todos los juegos de este mes...

NintendoLand es un título clave de Wii U. Recoge el sabor de las 12 franquicias históricas de Nintendo, y muestra cómo sacar el partido a la consola.

Todos los datos

Wii U, 30 de noviembre

Ya tenemos fecha y precio. Satoru Shibata, presidente de Nintendo Europa, reveló los datos más esperados en el último Nintendo Direct.



+info

Satoru Shibata fue el responsable de comunicar la fecha de lanzamiento de la consola en un impactante Nintendo Direct, en el que además disfrutamos con los primeros títulos y alguna exclusiva.

A estas alturas de la vida, hablaros de Wii U Gamepad, juego asimétrico, Nintendo Land y alta definición no supone para vosotros mucha novedad. Esa no es la noticia. El bombazo informativo se produjo en el último **Nintendo Direct**, que protagonizó Satoru Shibata, y en el que supimos que Wii U estaría disponible el **30 de noviembre**, que se lanzaría en tres packs diferentes y... ¿el precio?

La comunicación oficial dejó el precio final en manos de cada punto de venta, así que nos fuimos al punto de venta y comprobamos que: el pack básico rondará los 300 Euros, el pack Premium los 350 Euros, y el exclusivo pack Zombi U costará unos 390 Euros. ¿Cuál comprar? El **básico** incluye consola blanca, con 8 GB de capacidad de almacenamiento interno y Wii U Gamepad, además de adaptadores de corriente y cable HDMI. El Premium lleva la consola negra y 32 GB (que vendrán muy bien para lo que te descargues de la eShop) soporte para consola y Gamepad, base de carga, barra de sensores, cable HDMI, adaptadores AC y el juego Nintendo Land. Además, permite acceder al programa **Nintendo Network Premium**, que da puntos con cada compra que hagas en la tienda virtual (aprox. un 10% de su precio en puntos). El pack ZombiU añade al contenido Premium el juego de Ubi y un mando Pro Controller. Ya sabrás que prácticamente todos los accesorios de Wii son compatibles con Wii U, pero si no has tenido una Wii te interesa saber que habrá un set formado por mando Wii Plus, nunchako y barra sensora, para completar las opciones de juego. Mira en la página siguiente todos los accesorios disponibles...

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





pág 12 **Primer contacto**
Injustice llega a Wii U en abril de 2013, no nos hemos resistido a presentároslo.



pág 15 **Héroe del mes**
El Caballero Oscuro es el protagonista del mes. Qué pinta tiene su juego para Wii U...



pág 10 **El álbum de Kid**
¿Aun no conoces la colección de tarjetas de Kid Icarus? Aquí la tienes, con su álbum y reglas.



Rubén Guzmán probó los juegos de lanzamiento en Frankfurt. El catálogo es completísimo.



Rayman Legends, de Ubisoft, es una muestra de la calidad que las Third-parties pondrán de salida en Wii U.

Estos son los dos packs de lanzamiento



Premium Pack de Wii U. Consola negra, 32 GB, soportes, adaptadores, Gamepad, juego Nintendo Land y Nintendo Network Premium. Alrededor de 350 Euros.

Basic Pack de Wii U. Consola blanca, 8 GB, Gamepad, adaptadores y cable HDMI. Cuesta alrededor de 300 Euros. Elige con qué juego quieres acompañarlo.

Satoru Shibata dio a conocer también los primeros títulos que llegarán a Wii U. El 30 de noviembre habrá 15 títulos entre los que elegir, y hasta marzo de 2013 se esperan hasta 50 juegos disponibles. Eso supone el mayor evento jamás diseñado para el lanzamiento de una máquina.

Nintendo tendrá a punto **New Super Mario Bros. U** y **Nintendo Land** (con el pack premium o por separado); ambos pudimos probarlos a fondo en el Wii U Experience que se organizó para periodsitas en Frankfurt. Pero el peso pesado del estreno de Wii U lo van a llevar los



Estrenos exclusivos

Platinum Games se ha convertido en el estudio de moda. Firmarán dos títulos exclusivos para Wii U: Bayonetta 2, nueva entrega del aclamado hack&slash, y The Wonderful 101, conocido como Project P-100

Los juegos que llegarán

Disponibles el 30 de noviembre

Assassin's Creed 3	Ubisoft
Rayman Legends	Ubisoft
ZombiU	Ubisoft
Call of Duty Black Ops 2	Activision
FIFA 13	Electronic Arts
Mass Effect 3 Edición Especial	Electronic Arts
New Super Mario Bros. U	Nintendo
Nintendo Land	Nintendo
Darksiders 2	THQ
NBA 2K13	2K Games
Warriors Orochi 3 Hyper	Tecmo Koei
Sonic & All Stars Racing Transformed	SEGA
Tank! Tank! Tank!	Namco Bandai
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai
Ben 10 Omniverse	Namco Bandai
El Origen de los Guardianes	Namco Bandai
Family Party Game	Namco Bandai

Disponibles en la ventana de lanzamiento (30-N a marzo de 2013)

Aliens Colonial Marines	SEGA
Batman Arkham City Armoured Edition	Warner Bros.
Epic Mickey 2 El poder de dos	Disney
Game & Wario	Nintendo
Game Party Champions	Warner Bros.
Just Dance 4	Ubisoft
LEGO City Undercover	Nintendo
Madden NFL 13	Electronic Arts
Marvel Avengers Battle for Earth	Ubisoft
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom
Ninja Gaiden 3 Razor's Edge	Nintendo
Pikmin 3	Nintendo
Rabbids Land	Ubisoft
Scribblenauts Unlimited	Warner Bros.
SING Party	Nintendo
Sports Conection	Ubisoft
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft
Wii Fit U	Nintendo
Ruuner 2 Future Legend of Rhythm Alien	Gaijin Games
Nano Assault	Shin'em
Trine 2 Director's Cut	Frozenbyte
Toki Tori 2	Two Tribes



licencitarios. De la tanda inicial destaca la participación de Ubisoft, que estrena IP con ZombiU, estimula nuestra habilidad y reflejos con Rayman Legends. y versiona un esperadísimo Assassin's Creed 3. EA tampoco quiere perdérselo y anuncia un FIFA 13 espectacular (por algo está en portada) y una edición única de su imprescindible Mass Effect 3. Namco Bandai ha decidido ir a por todas con una variada cartera inicial: de Ben 10 Omniverse y Family Party a Tank! Tank! Tank!, un multijugador superadictivo, y Tekken Tag Tournament 2, con un vestuario rompedor que va a soprender a más de uno. Activision estará muy presnete con su Call of Duty Black Ops 2, el shooter de guerra del que más se hablará a partir de ya, y prepara también 007 Legends, Transformers Prime y Skylanders Giant. ¡Pero si hasta tendremos el basket NBA2k13 de 2k Games!

El espectáculo continuará con anuncios tan importantes como un Monster Hunter 3 Ultimate (también en 3DS) y Bayonetta 2, de Platinum Games, ambos exclusivos para la máquina de Nintendo. ¡Que empiece el festival!

Equípate para Wii U

Te presentamos algunos de los accesorios que se lanzarán con Wii U. Por un lado, sofisticados mandos para la nueva consola, por otro sets complementarios por si no tenías Wii.



El Pro Controller se ha diseñado para jugadores expertos, que buscan la máxima precisión en los juegos de Wii U. De momento solo estará disponible en color negro.



Pensando en jugadores nuevos, que no poseen una Wii, Nintendo relanzará una línea de accesorios con mando, nunchuk... Recordad que los mandos de Wii son compatibles, y necesarios en el multijugador, para jugar con Wii U.

Miiverse: el lado social de Wii U

Miiverse será el caballo de batalla de Wii U. Descubrir el lado social de los juegos, establecer conexiones entre los jugadores, son objetivo claro de Nintendo. La idea, como el propio Iwata ha declarado, consiste en diseñar un Facebook para jugones, que ponga en contacto a la gente con las mismas aficiones. Así por ejemplo en FIFA 13 sabremos quién de nuestros amigos está conectado y jugando a FIFA, y podremos retarle a un partido de inmediato.





Se habla de...



Wii U / 3DS

Monster Hunter 3 Ultimate

El juego de Capcom llegará a España en 2013... para Nintendo 3DS y Wii U.

Sabíamos que el primer **Monster Hunter Tri** de 3DS llegaría el año que viene, pero el reciente Nintendo Direct en el que se reveló el lanzamiento europeo de **Wii U** nos dejó una sorpresa: el juego saldrá también en la nueva consola de sobremesa, en una versión totalmente compatible con la de 3DS.

Monster Hunter 3 Ultimate será una nueva versión del **Monster Hunter Tri**, el juego que triunfó en **Wii** en 2010, y en el que creábamos nuestro propio cazador para enfrentarnos a las más terribles bestias gigantes, en solitario o junto a otros tres valientes en modo online. Esta nueva versión incluirá nuevas armas y monstruos y atención, permitirá **jugar juntos a jugadores de 3DS y Wii U**. Capcom ha confirmado que la portátil solo tendrá multijugador en red local (no online), mientras que la versión de Wii U sí podrá jugarse online... o en red local con consolas 3DS. Además, será posible intercambiar nuestra partida y progresos entre la dos consolas, de manera que, por ejemplo, juguemos en casa a **la versión Wii U** y continuemos la partida en cualquier parte con la 3DS. El juego inaugurará la interacción entre las dos consolas de Nintendo. Ya sólo queda que se determine la fecha exacta del lanzamiento, que Satoru Shibata, presidente de Nintendo Europa, ha asegurado que no será antes de marzo de 2013.



CON RESPECTO AL JUEGO DE Wii, ULTIMATE AÑADE NUEVOS MONSTRUOS, COMO EL BRACCHIDIOS, UN WYVERN QUE VIVE EN LOS ENTORNOS VOLCÁNICOS, Y TIPOS DE ARMAS COMO LOS ARCOS

4 detalles



Monster Hunter Tri para Wii fue distrubuido por Nintendo en España en 2010. La gran N apostó por él como juego para atraer a los jugadores "hardcore" a la consola. El juego vendió más de 2 millones de copias en todo el mundo.

Ryozo Tsujimoto, productor de Monster Hunter Ultimate, anunció que el lanzamiento europeo del juego será a partir de marzo en 3DS y Wii U. En Japón, la versión de Wii U estará a la venta el mismo día que la consola, el 8 de diciembre.



Monster Hunter 4 está en preparación para 3DS. El juego saldrá en marzo en Japón, y será un título completamente nuevo, con nuevas criaturas y mecánicas jugables.



Capcom, que apoyó el lanzamiento de 3DS con Super Street Fighter IV 3D Edition, solo ha anunciado Monster Hunter Ultimate para Wii U... pero ha revelado que trabaja en más juegos para la consola.



Álbum Oficial

Colecciona y juega con las cartas de Kid Icarus

Vamos a sumergirnos aun más en el universo de Kid Icarus. Disfrutar a tope con el juego se puede completar con la colección de cartas y los combates más divertidos.



+info

Es una colección de 404 cartas. La guía de coleccionista se regala con el cartón de lanzamiento que incluye starter pack y guía.
•Starter pack (4 sobres, archivador y guía): 5€
•Sobre: 1€

Kid Icarus ha desbordado la magia del videojuego y usando las alas de Pit ha dado un salto desde la 3DS a una colección de cartas muy especial. En realidad son las mismas tarjetas de Realidad Aumentada que ya conocíamos, que ahora cobran nueva vida de la mano de **Nintendo y Panini**.

La colección se compone de 404 tarjetas, de las cuales 143 corresponden a series especiales **Diamante, Dorada y Plateada**. Se pueden jugar de forma tradicional y también escanear en la 3DS para conseguir corazones y crear batallas virtuales en un modo de juego propio. Las cartas se dividen en diferentes categorías (ejércitos, objetos, vehículos...) y cada una tiene un número determinado. Para enfrentarlas, usa un dado y compara sus estadísticas de energía, velocidad y ataque según el número que aparezca. Podrás hacerte con las cartas de tu rival y así alcanzar el objetivo: tener todas las cartas archivadas en el álbum.

En el juego. Kid Icarus tiene un modo independiente al desarrollo de la aventura en el que la 3DS interactúa con la colección de cartas a través de la cámara. Te permite conseguir corazones, fotografiar las imágenes y disfrutar de combates 3D. Te lo contamos paso a paso:
1. Coloca las tarjetas sobre una superficie plana y apunta la cámara trasera de tu consola. ¡Verás como aparecen en la pantalla de tu 3DS!
2. Una vez has capturado la tarjeta, conseguirás 100 corazones y podrás leer la descripción y fotografiar al personaje.
3. Coloca las cartas enfrentadas. Cuando empiece el combate verás en la táctil las estadísticas de cada carta: energía, ataque y velocidad. Además, aparece un icono de magia, escudo o espada.

Con las cartas. En la guía del juego de cartas se presentan tres modalidades de combate: Carta a carta, la vida en juego y mariscales. Pero podéis inventar vuestras reglas y enfrentar vuestras cartas como más os guste.







Estúdiate cada carta

Así es como aparecen las cartas en la guía de coleccionista. Mira las estadísticas y compara los datos para jugar

El color de la tarjeta indica la clase a la que pertenece.

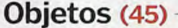
El icono del ala señala si es una carta diamante, dorada o plateada. Si no tiene icono entonces se trata de una carta normal.

Estadísticas. Descritas en el álbum. Están los **valores**: Energía, Ataque, Velocidad. La descripción de cada carta. La **categoría** de cada carta: Escudo, Magia, Espada.





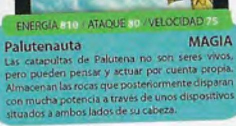






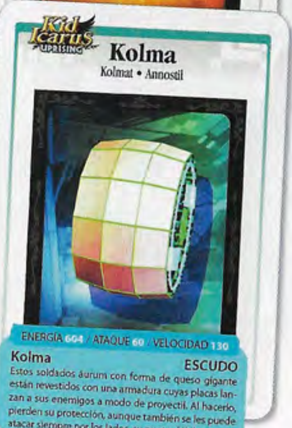












Así se juega

1 Cómo se combate
Enfrenta tus cartas con un dado o con tu 3DS. Lanza el dado y compara los valores. Si sale 1 ó 2, compara la energía; 3 ó 4, la velocidad; 5 ó 6, el ataque. Si es con el juego, coloca las cartas una contra otra y leelas con la consola. Mira quién gana.

2 Tipo de cartas
Mira qué tipo de carta es (espada, escudo, magia) y resuelve el combate con un juego tipo "piedra, papel, tijera".

3 Ejemplo de juego: los Mariscales
Se elige una carta que será el mariscal, dos que serán los comandantes y tres que serán los soldados. Se colocan boca abajo en forma de pirámide, el mariscal es la que está más cerca del jugador. Se ataca para eliminar a los soldados y después a los comandantes, y luego el mariscal. Se pueden utilizar las cartas especiales como comodines.



Las Cartas

Ejército de Palutena (12)
Con Pit como Capitán de la Guardia, el Ejército de Palutena, formado fundamentalmente por Centuriones, defiende su territorio de terribles hordas que invaden a la humanidad.



Ejército de Aurum (34)
Les atraen la destrucción y corrupción provocados por la guerra entre Palutena, Viridi y Hades.



Piratas Espaciales (4)
Una raza que viaja a través de las galaxias capturando constelaciones.

Fuerzas de la Naturaleza (35)
Al mando de Viridi, buscan la destrucción de la humanidad.



Sin Afiliación (21)
Pit Sombrío y Magno son los personajes principales de este grupo.

Objetos (45)
Este conjunto de ítems potencian o modifican algunas de las armas de los jugadores



Caos (5)
¡Su objetivo final es privar a Pit de su propia alma!

Ejército del Inframundo (103)
Su única misión es derrotar a Palutena y dominar el Palacio de los Cielos y Angelland.



Escenarios (27)
En estas tarjetas sirven de decorados en los combates

Vehículos (4)
Pit podrá usar algunos vehículos como un exotanque o el anillo de Éter.



Equipos
Alas (6)
Espadas (12)
Báculos (12)
Garras (12)
Arcos (12)
Palmas (12)
Mazas (12)
Cañones (12)
Orbitales (12)
Brazales (12)

Primer Contacto

Injustice

Ya tienen fecha: las batallas uno contra uno entre superhéroes y supervillanos de DC Comics llegarán a Wii U el próximo mes de abril. Peleas que harán temblar la consola.



2 La Batcueva

será uno de los escenarios. Todos tendrán múltiples elementos interactivos que podremos usar en batallas y zonas interconectadas. Si logramos lanzar al rival de una otra, veremos en alucinantes escenas de vídeo cómo recibe toda serie de golpes y mamporros

1 Harley Quinn...

La demente novia del Jóker será uno de los personajes jugables. Confirmados están Superman, Batman, Nightwing. Wonder Woman, Flash, Catwoman, Cyborg... Habrá más de 20 luchadores, muchos de ellos secretos.



5
¿Esto es sangre?
Sin llegar al gore de Mortal Kombat, Injustice será un juego de lucha muy contundente, con peleas brutales y unos ataques finales increíbles... ¿te imaginas a Superman sacando a sus enemigos fuera de la Tierra?

4
Lucha 2D
Los gráficos serán tridimensionales y habrá alucinantes juegos de cámara, pero la mecánica será 2D. Cada personaje tendrá un estilo de lucha definido y sus poderes y habilidades de los cómics.

3
El armamento
de Muerte será extensísimo: guanteletes, hachas, martillos, mazas... Algunas armas podrán mejorarse con piezas adicionales y tendrán habilidades especiales. Pero, eso sí, como en un RPG, habrá que alcanzar cierto nivel de experiencia para equiparlas.

4 detalles



La estética de los personajes de Injustice está inspirada en los cómics del Nuevo DCu, el actual Universo de DC Comics, que ya se está publicando en nuestro país.



Los responsables del juego son el estudio afincado en Chicago Nether Realm, dirigido por Ed Boon y conocido por realizar los juegos de **Mortal Kombat**, la franquicia de lucha más violenta... y la única occidental que rivaliza con los grandes juegos de lucha japoneses.



Los héroes DC ya pelearon uno contra uno en Super Nintendo, concretamente en el juego **Justice League Task Force** de Sun Soft. Era más bien flojete.



Mortal Kombat Vs. DC Universe que Midway lanzó para PS3 y Xbox 360, tampoco era muy allá. Muchos personajes repiten en Injustice, que pinta mucho mejor.

Entrevista con... Ryan Stefanelli y Chris Johnson

Productor de Vigil Game y director de desarrollo de THQ Montreal hablan de Darksiders II.



Perfil

Ryan Stefanelli es productor de Vigil Studio, compañía que pertenece a THQ desde 2006. Stefanelli trabajó como diseñador de niveles en el Darksiders original, y ha producido esta segunda entrega. El juego estará disponible el mismo día que salga la nueva consola de Nintendo, es decir el 30 de noviembre.



Imagen de la carátula de Darksiders II Wii U.

De Austin al estrellato







Vigil Studio trabaja en este impresionante edificio en Austin, Texas, con la misma filosofía que cuando nació en 2005: crear un entorno que desafiara la creatividad de los desarrolladores. El equipo original estaba formado por cinco talentosos chavales: Joe Madureira, David Adams, Marvin Donald y Ryan Stefanelli. El objetivo: ir más allá de la exitosa serie Darksiders.

¿Esta ya terminado al 100% el nuevo Darksiders II para Wii U?

RS: El juego está completo, pero el equipo de desarrollo de Darksiders II para Wii U y los equipos de control de calidad están todavía trabajando duro para pulir el juego y llevar la mejor experiencia jugable posible a la nueva consola de Nintendo.

¿De qué manera mejorará la experiencia de juego en Wii U.

CJ: La Wii U ofrece una experiencia de usuario nueva y única al jugador, así que el equipo de desarrollo quería llevar esa experiencia a todos los fans de la franquicia Darksiders. El GamePad WiiU pone el inventario y la gestión de menús en las manos del jugador sin tener que pausar el juego. Tocando la pantalla, el jugador puede recoger, examinar y equipar la gran cantidad de botín disponible en Darksiders II para WiiU. También aprovechamos el acelerómetro del GamePad, de manera que el jugador puede hacer que Muerte corra, nade, bloquee, esquive o monte en su caballo Desesperación, y empuje o arrastre objetos solamente inclinando o agitando el innovador mando de la consola.

¿Cuánta gente estuvo implicada en el equipo de desarrollo?

RS: El núcleo del equipo de Darksiders II fue de alrededor de 100 personas que trabajan en Austin, Texas, fuera de nuestro estudio, Vigil. También hemos tenido un equipo especializado en Wii U de 14 miembros en THQ Montreal, trabajando en las funciones para la nueva consola.

¿Estáis usando el Wii U Gamepad para un modo multijugador? Es decir, ¿habéis diseñado un modo multijugador con una persona controlando el Wii U Gamepad y otra el mando de Wii con diferentes metas y perspectivas?

RS: No hemos incluido modo multijugador usando el Wii U Gamepad, pero el disco de Wii U vendrá con todos los extras que hemos comentado antes.

Nintendo quiere una audiencia de jugadores con experiencia para Wii U y necesitan la ayuda de las "third-parties" para conseguirlo. ¿Qué opináis de esta idea?

CJ: Desde el principio, Nintendo ha animado a THQ a llevar Darksiders II a Wii U para que contribuya a satisfacer a su público "hardcore". Creemos firmemente que hemos completado una experiencia que cualquier jugador "hardcore" va a disfrutar.

"CREEMOS QUE HEMOS COMPLETADO UNA EXPERIENCIA QUE CUALQUIER JUGADOR HARDCORE DISFRUTARÁ"

¿La versión de Wii U tendrá las características de las otras versiones, como El Crisol?

RS: La versión de Wii U tendrá la misma campaña que las otras versiones, incluido el acceso al Crisol. Además, tendrá extras adicionales, incluidos todos los contenidos que se ofrecieron en los juegos reservados de las otras versiones, y el primer DLC: Argul's Tomb. Todo esto estará incluido en el disco de Wii U.

¿Cómo ha cooperado con vosotros Nintendo en el proceso de desarrollo?

CJ: Nintendo ha sido de gran ayuda durante todo el proceso de desarrollo. Nos ha proporcionado excelente y oportuno feedback técnico para cada duda.

Para aquellos jugadores que nunca han jugado a Darksiders... ¿cuáles son las claves de la franquicia?

RS: La clave es la aventura. Patearás algunos traseros en el camino, pero al final el universo de Darksiders suplica que lo explores. Queremos que los jugadores terminen el juego con la sensación de haberse embarcado en un gran viaje repleto de increíbles escenarios, toneladas de acción y puzles que le hagan pensar. Está profundidad de la experiencia es lo que define Darksiders.

Batman

Un vigilante sin poderes le discute a Superman el puesto de mayor héroe DC.

Fue creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939, y debutó en 'El Caso del Sindicato del Crimen', historieta publicada en el número 27 de la revista Detective Comics. Las iniciales de esa revista son las que después dieron nombre a la editorial del personaje, D.C. Comics.

Batman no tiene habilidades sobrehumanas. Sus capacidades son fruto del estudio de todo tipo de disciplinas físicas e intelectuales. En el universo DC se le conoce como "el mejor detective del mundo", y jamás usa armas de fuego, pues las odia tras el asesinato de sus padres.

Su debut en un videojuego fue en Batman, aventura de desarrollo isométrico para ordenadores de 8 bits creada por Ocean, obra maestra de su época. Ha protagonizado 30 juegos para consolas y ordenadores y 8 para móviles.

Bruce Wayne ha estado casi siempre detrás de la máscara... pero, en etapas cortas, otros personajes han tomado la identidad de Batman, como Dick Grayson (antiguo Robin y actual Nightwing) o Azrael, miembro de una antigua casta de asesinos.

Ha sido líder de La Liga de la Justicia, el supergrupo que reúne a todos los héroes de D.C. Su relación con Superman es complicada: se admiran y se respetan, pero sus diferentes métodos les han hecho llegar a las manos en muchas ocasiones.

NACIÓ COMO SUPER HÉROE DE CÓMIC PERO TAMBIÉN ES HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

BATMAN ARKHAM CITY ARMOURED EDITION

ESTÁ DE MODA PORQUE...

...será protagonista del lanzamiento de Wii U este invierno con **Arkham City Armoured Edition**, la versión mejorada del juego que asombró al mundo el año pasado. Y en 2013 le volveremos a ver en Wii U como uno de los luchadores de **Injustice: Gods Among Us.**

Los mejores juegos de Batman



Batman Return of the Joker (NES, 1991) Fue su segundo juego en NES, una brillante historia de acción y saltos.



Batman Returns (SNES, 1993) Capcom firmó un beat´em up inspirado en la segunda peli de Tim Burton.



El Intrépido Batman (Wii / DS 2010) Estética de la serie para un beat'em up a dobles y héroes DC jugables.



LEGO Batman 2 (Wii, 2012) Una enorme Gotham por recorrer con todos los héroes de DC más importantes.

Agenda Nintendo

De 15 de octubre a 15 de noviembre. Para ir abriendo boca a la espera de la Wii U...





Wii WWE 13

Compañía THQ
Género Lucha

Reunir en un mismo ring a los luchadores actuales y a las leyendas de los 90 parece un sueño... ¡pero THQ lo ha conseguido! En esta sexta entrega de WWE estarán los modos, wrestlers y los duros combates de versiones anteriores pero además formaremos parte de la 'Attitude Era', con 65 combates protagonizados por las estrellas del momento. El carisma está más que asegurado.



Octubre 19

Wii/3DS Skylanders Giants

Compañía Activision Género Aventura

En doble pack llegan los nuevos gigantes al mundo de Skylands. El booster, turboalimentado con figura de gigante, póster, pegatina con código secreto, trading card y por supuesto el juego; y el starter, recomendado para los que no tengan el juego anterior pues trae Portal de Poder, 3 figuras, un póster, tres pegatinas y tres trading cards. Así va a ser una delicia adentrarnos en el nuevo universo y controlar a los enigmáticos gigantes.



Octubre 26

3DS Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios

Compañía Nintendo
Género Inteligencia

Por primera vez Luke, Layton y compañía lucen un soberbio 3D, que además de profundidad aporta nuevas e ingeniosas ideas en los puzles. Esta vez hemos de investigar los poderes de un hombre con una misteriosa máscara que está haciendo cundir el pánico entre la vecindad.

3DS Pokédex 3D PRO

Noviembre 8

Compañía Nintendo
Género Enciclopedia

Dos razones de peso que te convencerán para jugar Pokémon Blanca 2 y Negra 2 en 3DS: RAdar Pokémon y Pokédex 3D Pro. El primero sale el 11 de octubre a la eShop, como la nueva Pokédex, que se va a convertir en la enciclopedia oficial de Pokémon. Incluye la información más completa sobre los más de 600 Pokémon de toda la saga. Gozarás su impresionante guía de movimientos, y podrás observar y jugar con imágenes en Realidad Aumentada de Pokémon en el mundo real.



Octubre 15

Wii/3DS PES 2013

Compañía Konami
Género Fútbol

Sigue la línea de la edición anterior, implementando las novedades tanto de IA como de licencias. Ambas versiones ya tienen el punto cogido al tipo de control y mantienen el esquema que las ha caracterizado desde sus estrenos en las consolas Nintendo.

Wii Monster High El Patinaje Laberíntico



Compañía Mattel + Little Orbit
Género Carreras

Era previsible que las andanzas del instituto más terrorífico de la tele llegaran antes o después a Wii y DS. Las perfectamente imperfectas estudiantes competirán en el deporte de moda en Monster High: patinar por las criptas. Elige a tu criatura favorita, evita los obstáculos, descubre objetos ocultos y desbloquea a más personajes. Te lo pasarás Monster High.





Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir pensando en reservar.



Wii U

Nintendo. Nuevo hardware.

Llegó el momento más esperado. Wii U desembarca con sus dos packs Premium y básico y 15 títulos que son 15 bombas. Podéis elegir: zombis o assassins en plena revolución americana; ágiles saltos con Mario o Rayman; carreras con los héroes de Sega, fútbol con el FIFA más absorbente... Todos van a transmitirnos un nuevo tipo de experiencia... Pero sobre todo prepárate un nuevo mando que te permitirá trasladar la acción desde la TV al Gamepad en un pispás.

Nintendo Land

30 Noviembre. Nintendo. Pack Premium

Más que un juego, un sueño para los fans de Nintendo. 12 atracciones ambientadas en los títulos míticos de la casa: desde Metroid a Zelda pasando por Pikmin o Animal Crossing, con muchas propuestas multijugador y asimétricas y otras que se disfrutarán en solitario. En el pack con la versión Premium, pero Nintendo Land también se vende por separado en tiendas.



ZombiU

30 Noviembre. Wii U. Ubisoft

Ya hemos exterminado unos cuantos zombis en el palacio de Buckingham. No, la reina no estaba por allí, quizá a buen recaudo en un búnker, pero no dio la cara. La cara la dábamos nosotros, y ojito lo que costará mantenerla a salvo. El juego es difícil de narices, los zombis aprietan y te rodean hasta hacerte parte de su familia. ¿Está todo perdido?



Injustice

Wii U. Warner

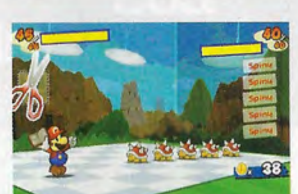
Combates entre superhéroes diseñados por el equipo de Mortal Kombat. No esperéis caricia, aquí gana el que peor le ponga la cara al rival.



Paper Mario

3DS. Nintendo

La nueva experiencia rolera (y papelera) de Mario será en navidades, con un uso magistral de la profundidad 3D, mucho humor y personajes de papel.



Ninja Gaiden 3

Wii U. Team Ninja

Una revisión total del título original en la que acompañaremos a Ryu y Ayanne en un sangriento viaje con nuevas misiones, armas y movimientos de ataque.



Animal Crossing

3DS. Nintendo

Uno de los más deseados de 3DS. En Japón llega en noviembre, pero en Europa no se le espera hasta bien entrado 2013.

Aliens Colonial Marines

Wii U. Sega

El ataque alien más intenso y terrorífico jamás conocido, un escuadrón de colonial marines y la atmósfera irrespirable de las películas.



Zombie Panic in Wonderland

3DS. Akaoni Studio

La versión portátil del juego de WiiWare del estudio valenciano. La última información lo sitúa en diciembre de este año.



Ace Attorney 5

3DS. Capcom

A la espera de Profesor Layton Vs. Ace Attorney, bueno es saber que habrá nuevo Phoenix Wright, que nos situará un año después de la última aventura.



Monster Hunter 4

3DS. Capcom

Se han publicado las primeras imágenes, y te dejan picueto. Junto al anunció de Ultimate para 3DS y Wii U, se vuelve a disparar la fiebre MH.



¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **1 Star Wars Clone Wars de Wii**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para los lectores, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Una duda

Hola, me llamo Joel, tengo trece años y soy de Badalona. Solo quería preguntar una cosa. ¿Si Cataluña se independiza, nos seguirá llegando vuestra revista? Espero que siga llegando porque me gusta mucho esta revista. Solo era eso, gracias.
Joel

¡Muchas gracias!

¡Hola Revista oficial de Nintendo! Me encanta vuestra revista sois los mejores, me gusta mucho la evolución que ha tenido durante todos estos años. Es una de las mejores, y se acerca mucho al lector.
Antonio Pérez

Gamer en crisis

Soy una gamer en crisis y me viene muy bien que hagan líneas de juegos como "Nintendo Select" porque es muy útil para conseguir buenos juegos a buen precio. Me gustaría saber si es posible que nintendo saque una linea de Select para Ds o 3ds.
Marceline Vampire

Animal Crossing

Querría preguntaros cual es la fecha de Animal Crossing: Jump Out (3DS). Como han cambiado de fecha tantas veces me he hecho un lío. Gracias.
Fernando Gala

Wii U

Hola, hay que ver qué expectativas habéis creado con Wii U, yo solo puedo comprarme dos juegos de lanzamiento y creo que serán Nintendo Land para jugar con mi familia y ZombiU para jugar solo. ¡¡¡Pero tengo que ahorrar para Mariooooo!!!
Javier P. Gómez

Dragon Quest y Paper Mario

Antonio Pérez Funes

¡Hola Revista Oficial Nintendo! He oído algo sobre un Dragon Quest 3DS, ¿es cierto? ¿Cuándo llegaría a España? ¿Que novedades traería? Por cierto, ¿cuando llegaría el Nintendo Land y Paper Mario? Muchas gracias.

Dragon Quest Monsters Terry's Wonderland, remake del DQM lanzado en 1998 para GBC, salió en Japón hace menos de cinco meses, pero no tiene fecha para su lanzamiento en Europa. Por otro lado, 3DS recibirá una aplicación gratuita de herramientas a través de Dragon Quest X, que nos permitirá intercambiar objetos con otros jugadores, enviar mensajes o consultar datos. Según sus creadores, la versión Wii U debería estar lista en primavera de 2013 (poco después que en Wii) y, por cierto, se podrá jugar íntegramente en el GamePad. Nintendo Land sale a la par que Wii U, el 30 de noviembre, y se incluirá en el pack Premium, mientras que Paper Mario Sticker Star para 3DS también llegará antes de que acabe el año. Calcula diciembre.



Mario Chase es uno de los 12 juegos de Nintendo Land. Lo veis en la pantalla de arriba. Justo debajo una imagen del nuevo botón deslizante de XL, aun sin fecha para salida en España.

Botón deslizante XL y Wii U

Jorge Ruiz Hidalgo

Saludo R.O.N. ¿Hay un Botón Deslizante Pro para la 3DS XL? Vi en un vídeo un Inazuma 1-2-3, ¿se sabe si tiene gráficos 2D o 3D o si habrá una traducción al español? ¿Habrá algún programa de embajador para Wii U como el de 3DS? He visto que el precio de Wii U en Europa es de unos 300€ el Basic Pack y unos 350€ el Premium Pack, ¿esos precios son los oficiales? Gracias de antemano, ¡me encanta vuestra revista!

HAZTE UNA PORTADA

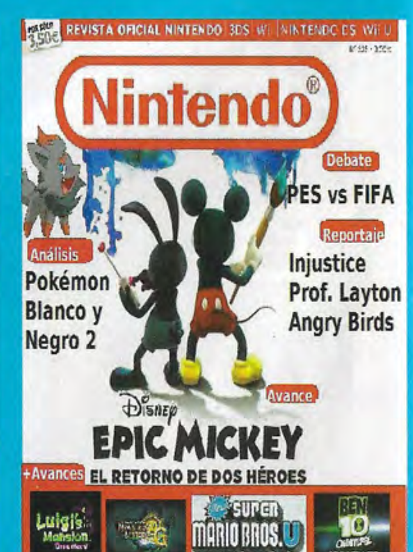
¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita se lleva Call of Duty MW 3 para Wii!





Albert Adroer Prats



Jaime Lapaz Amores

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Tenemos otros dos títulos en desarrollo. Uno es una IP propia, y el otro está basado en una gran franquicia que verá la luz en 2013. Así que esperamos que Wii U tenga un estreno exitoso."

STRAIGHT RIGHT, Mass Effect 3



"Creo que Nintendo había perdido algo de identidad con Wii, y ahora parecen haberse dado cuenta de ello. Reconocen que vivimos en una cultura multipantalla, lo que han plasmado en el diseño del Gamepad."

Cliff Bleszinski, Epic



"En la vida real, los seres vivos no se pueden combinar, y por eso estos Pokémon (Kyurem Negro y Kyurem Blanco) dan un poco de miedo. Son extraños pero tienen cierto atractivo."

Takao Unno, director de Pokémon Blanco 2 y Negro 2



"Wii U es el sistema más innovador en este momento sobre la tierra. No hemos tenido que esforzarnos en innovar por nuestro lado- estaba todo aquí en la consola, así que fue más fácil para nosotros."

Jean-Phillipe Caro, director creativo de ZombiU

¡Vaya que si habrá un Botón Deslizante Pro XL! Está en camino, y ya tenemos la primera imagen. Como veis, su diseño se ha estilizado para resultar más ergonómico. La trilogía de Inazuma (con sus seis versiones en total) renacerá en 3DS con gráficos renovados y un probable efecto 3D. Lo más parecido al programa embajador de 3DS será el servicio Nintendo Network Premium, un pack de ventajas como un 10% de descuento por cada contenido descargable durante dos años, y un programa de puntos canjeables para futuras compras digitales. Respecto a los precios de Wii U, son los que han facilitado las diferentes tiendas. Busca y compara.

Lío de sagas

Alberto Romero

¡Hola a todos! Me llamo Alberto y me gustaría comprar la 3DS XL para estas navidades pero no sé con qué juego estrenarla. Me gustan Mario, Zelda, Pokémon, Kid Ikarus... Estoy hecho un verdadero lío. ¿Qué me recomendáis?



Mario 3D Land sigue siendo una opción más que interesante para tu 3DS. Desde luego es uno de los más rejugables que vas a encontrar en su catálogo.

¿Habrá Majora´s Mask para la 3DS? ¡Gracias seguid así!

Sinceramente, cualquiera de los dos Marios te ofrecerá horas de entretenimiento puro y duro, aunque Mario 3D Land es más rejugable, gracias a los niveles remodelados de la segunda vuelta, aunque conseguir un millón de monedas en New SMB 2 tampoco es moco de pavo. Pokémon B2yN2 es una garantía de calidad, pero el que mejor va a lucir tus recién estrenadas pantallas XL es Kid Icarus, que además tiene un online explosivo. Y si nunca jugaste a Ocarina, no lo dudes in un segundo, ya que Majora's sigue siendo un rumor.

UNA DE NÚMEROS DE POKéMON

BLANCO Y NEGRO ha vendido 13.68 millones de copias en todo el mundo de septiembre de 2010 a septiembre de 2011.

19.000 millones de Pokémon Trading Card Game se han venido en 65 países, hasta septiembre de 2011. (Datos de PC)

La serie de televisión se ha licenciado a **160 países**, en más de **30 lenguajes.**

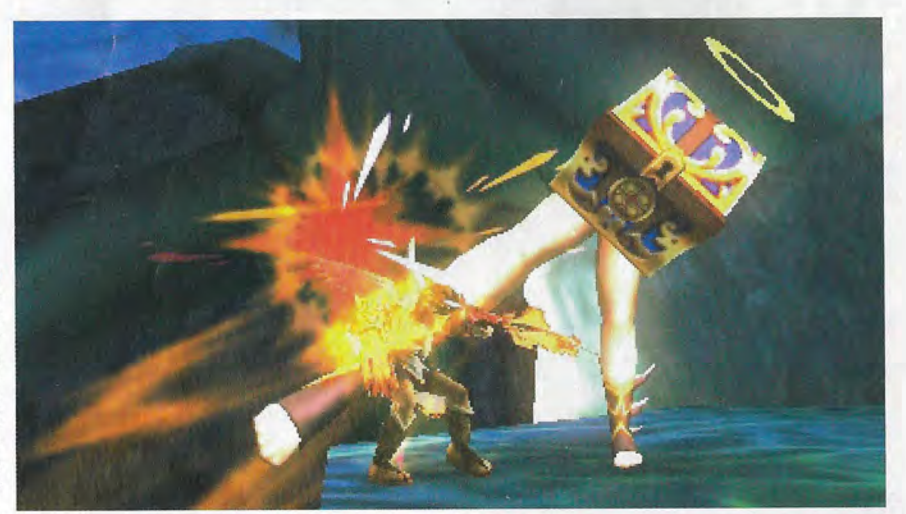
La web Pokémon.com tiene 2.4 millones de usuarios únicos (PKI abril 2012)



Los Pokémon siguen batiendo todos los records. Ahora celebramos el estreno de las ediciones Blanca 2 y Negra 2.



Francisco Dongo Flores



Kid Icarus es uno de los títulos que mejor aprovecha la pantalla enorme de la XL. Y atentos a su colección de cartas, las querrás tener todas, todas.

LOS FANS DE NINTENDO

Alexandra Alemany. 25 años. A pesar del paso del tiempo no deja de echar unas cuantas horas con Game Boy o Super NES.



¿Cuál es el juego que más esperas de Wii U?
New Super Mario Bros U. Me parece que va a ser un juegazo, con toda la esencia de la gran saga Super Mario junto con las nuevas innovaciones será muy especial.
¿Y el juego que menos te convence hasta ahora?
El que menos me convence de momento es Call of Duty: Black Ops 2. Sinceramente no me veo jugando a un shooter con la Wii U.
¿Cuál sería el precio "correcto" para ti de la consola?
150 € no mucho más.

Juan Antonio García. Fue uno de los 1.000 afortunados del sorteo de las Game Boy de Hobby Consolas. Fue su despegue nintendero.



¿Cuál es el juego que más esperas de Wii U?
Esperaré con impaciencia el nuevo título de "The Legend of Zelda", como buen "zeldero" que soy.
¿Y el juego que menos te convence hasta ahora?
Assassin's Creed III o Batman Arkham City, pero no porque no vayan a ser buenos juegos, sino por la diferencia de fecha de lanzamiento respecto a sus versiones de PS3 y Xbox360. ¿Realmente tiene sentido? ¿Aportarán detalles tan diferenciados?
¿Cuál sería el precio "correcto" para ti de la consola?
Me gustaría que costase que no fuera superior a 280€.

Sergio Junquera Perez. 14 años. Ganó la Olimpiada Matemática Nacional para alumnos de 2º ESO.



¿Cuál es el juego que más esperas de Wii U?
De los anunciados hasta ahora, New Super Mario Bros U y Pikmin 3; aunque también estoy interesado en Batman: Arkham City por todas sus interacciones con el Wii U Gamepad que nos ha presentado.
¿Y el juego que menos te convence hasta ahora?
ZombiU. Aunque es un juego muy prometedor, el género de terror no me va.
¿Cuál sería el precio "correcto" para ti de la consola?
Teniendo en cuenta todas sus características, el precio correcto para mí oscilaría entre los 250 y 300 Euros.



El presidente de Nintendo Europa dijo las palabras mágicas: 30 de noviembre. Y después dio paso a una exhibición de juegos que harán que este Nintendo Direct del 14 de septiembre pase a los anales de la historia de los videojuegos. Así lo vimos nosotros.

Queremos saber "smash"

Miguel Ángel Marroqui

Hola Revista Oficial. Me encanta la saga Smash Bros y estoy deseando que llegue el de Wii U. ¿Sabéis más o menos cuándo saldrá? También he visto que el juego se llamará Super Smash Bros Universe ¿es cierto?

No sería un mal título a juzgar por el universo 'Smash' que quieren crear Sakurai y Namco en torno a 3DS y Wii U, pero por ahora no es más que una hipótesis sin confirmar. La fecha de lanzamiento del juego también es un misterio, aunque si hacemos cálculos, podría llegar a mediados de 2014.

Skylanders creciditos

Antoni Plaça; Jorge de la Torre

Hola R.O.N. He leído en vuestra revista que Skylanders Giants saldrá para Wii U. ¿Serán compatibles mi portal y mis Skylanders de Wii para jugar en Skylanders Giants de Wii U? Sobre Skylanders Giants, ¿va a haber versión sin portal o no? ¿Todas las versiones traen un gigante?

En efecto, el Portal de Wii será compatible con el juego de Wii U, al igual que todos los muñecos disponibles. Skylanders Giants saldrá en dos packs, starter y booster, cada uno pensado para diferentes usuarios. Si tienes el portal, el booster; si no, el otro. Echa un ojo a la agenda de este mes.



Skylanders Giants llegará a Wii U en dos packs diferentes, uno de ellos con Portal incluido.

Los packs de Wii U

Pablito Casado

Hola RON, es la primera vez que escribo. ¿Es mejor que compre el pack Wii U básico o el premium? ¿ Debería complementar Pokémon Blanco 2 y Negro 2, con RAdar Pokémon Radar y Pokedex 3D Pro?

El pack Premium ofrece todas las ventajas posibles por 50€ de diferencia respecto al Basic, que sólo incluirá consola y GamePad. El Premium, en cambio, incluirá el juego Nintendo Land, sin olvidar la suscripción gratuita al servicio Nintendo Network Premium por dos años. Complementar Pokémon Blanco/Negro 2 con las nuevas aplicaciones de la eShop no es imprescindible, pero desde luego enriquecerá la experiencia, pues permite acceder a nuevas formas y a una enciclopedia con más de datos de más de 600 Pokémon.

LOS DESAFÍOS DE CÓDIGO AMIGO

¡Amigos de la Revista Oficial Nintendo! De nuevo, mil gracias por vuestra colaboración. Hemos recibido un montón de correos con dibujos de Layton, imágenes de RA y cosas chulas de las que nos emocionan.

Este mes... BONITO HOMENAJE A LAYTON...

¡Vale, no os quejéis, este mes hay menos espacio pero está muy bien aprovechado con vuestras obras de arte!





¡PRÓXIMO DESAFÍO!

Vuelve la magia Pokémon. Y eso quiere decir que ya tenemos nuevo reto. Venga, vamos, dibujos, fotos, imágenes RA, cartas, chistes, lo que queráis sobre el universo Pokémon será bien recibido y reflejado en estas páginas.



A fondo
PRIMER CONTACTO
Te contamos al minuto nuestra primera hora probando el juego
MULTIJUGADOR
Con mandos de Wii y Wii U Gamepad colaborando... o no
EL 30 DE NOVIEMBRE
Será uno de los juegos de lanzamiento de Wii U



Duelo en Frankfurt
Los chicos de la Revista Oficial y Hobby Consolas disfrutamos de su multijugador

¡Nuestra 1ª hora con él!

New Super Mario Bros. U

Una nueva consola, un nuevo Mario y nuevas emociones. Te contamos cómo lo vivimos.

En la Wii U Experience de Frankfurt probamos la casi totalidad de **juego de lanzamiento de Wii U**, pero Mario siempre será Mario, es decir, la estrella de cualquier fiesta. Fue el primer título que nos lanzamos a probar, en multijugador y disfrutando del nuevo y rompedor **modo Turbo**, en el que el scroll no para... y la emoción tampoco.

Sabiduría plataformera

Cuatro jugadores con el mando de Wii y un quinto con el Wii U Gamepad, creando plataformas. La primera sensación es familiar, porque los controles son los de siempre: cruceta para movernos y botones para saltar y correr. Y con los movimientos de siempre. Pero la segunda sensación... cuando nos damos cuenta de que **no podemos parar** o nos pilla el scroll y perdemos una vida, es diferente. Te lo contamos con detalle en las siguientes páginas, pero lo que queremos transmitir aquí es que Nintendo se ha esforzado mucho con este juego. Para mantener la jugabilidad clásica pero aportando ideas nuevas, como las Partidas Turbo, los nuevos Desafíos o la posibilidad de **jugar con nuestros Miis**. Y para llenarlo de contenido, convirtiéndolo en una experiencia muy duradera tanto si jugamos en solitario como en compañía. Y, claro, es el Mario más bonito de la historia, el primero en **Alta Definición**. ¿Quién se lo va a perder?



+info
Nintendo retoma la sana costumbre de acompañar el lanzamiento de una de sus consolas con un juego de Mario. Gran decisión. El 30 de noviembre.

Contando los minutos...

A nuestra disposición tuvimos niveles variados en el modo Partida Turbo: el scroll es constante y va más rápido a medida que cogemos monedas. Y el quinto jugador creando plataformas a toda velocidad. Os contamos cómo nos fue minuto a minuto.



'12

¡Mario está muy loco!

¡Primer impacto! Esto es el **caos**. El scroll nos persigue y hay que saltar más rápido que nunca, ¡qué **poco tiempo para pensar**! Jamás habíamos sentido un Mario tan vibrante. Necesitamos unos minutos (y morir alguna que otra vez) para adaptarnos.



'50

Qué mundos más amplios

El juego es precioso: **Mario en HD** y, cuando los jugadores nos separamos, vemos un panorama amplísimo del nivel. Además, encontramos **más zonas secretas**, elevadas u ocultas, que nunca... ¡Pero en este modo no podemos pararnos a explorarlas!

LAS CLAVES

Así vivirás el nuevo Mario

Además de las Partidas Turbo estará la aventura normal, y el nuevo modo Desafíos con retos concretos en cada nivel. Y en todos podremos jugar hasta cinco persona a la vez.



En el modo Historia, Bowser toma el Castillo de Peach, rapta a la Princesa y expulsa a Mario.

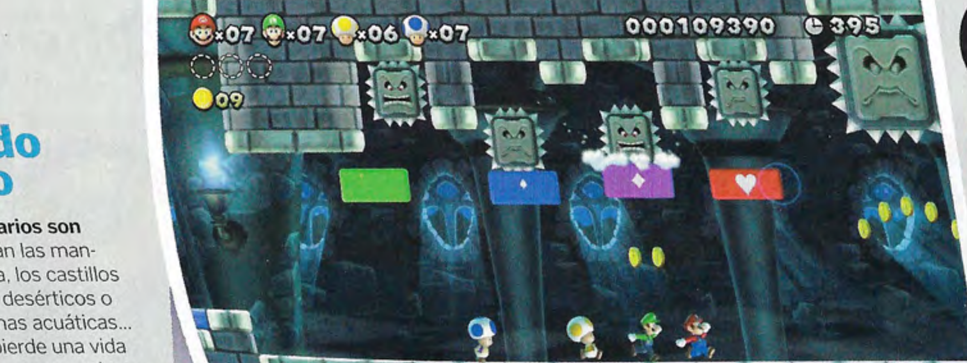


Los desafíos proponen retos. Por ejemplo, saltar de enemigo en enemigo sin tocar el suelo.



'30 Cogiendo el ritmo

Eso sí, los **escenarios son puro Mario**. Están las mansiones fantasma, los castillos y los exteriores desérticos o de hielo, las zonas acuáticas... Si un jugador pierde una vida vuelve a aparecer en una burbuja... y cuidado, que si morimos todos a la vez hay que empezar el nivel.



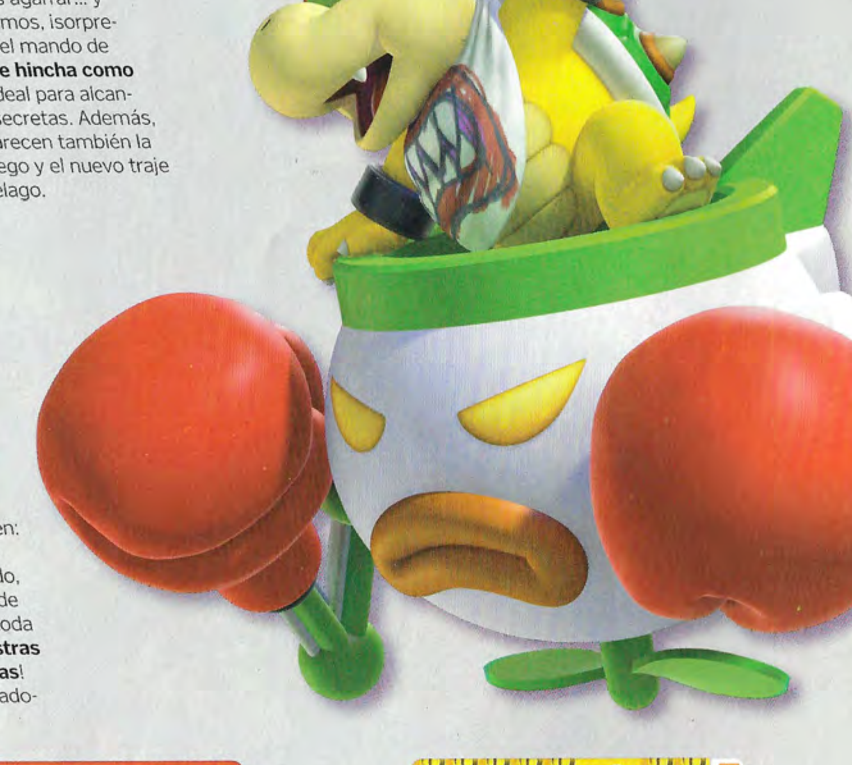
'37 ¡Salva a tus amigos!

Vale, el quinto jugador puede tener buena intención pero entorpece el camino de sus amigos si no es rápido... o puede hacerlo aposta. Pero, si le va cogiendo el tranquillo, hace cosas como esta: ¡el camino así es más seguro!



'45 ¡Yoshi entra en acción!

Nuevos y pequeños Yoshis que podemos agarrar... y cuando saltamos, ¡sorpresa! Al agitar el mando de Wii, **Yoshi se hincha como un globo**. Ideal para alcanzar zonas secretas. Además, pronto aparecen también la Flor de Fuego y el nuevo traje de murciélago.





'55 ¡Somos un equipo!

Por fin nos coordinamos bien: si su colega pone las plataformas en el lugar adecuado, un jugador hábil es capaz de avanzar por los niveles a toda velocidad. ¡Creamos **nuestras propias jugadas perfectas**! ¡El sueño de todo los jugadores expertos de Mario!

TRÍO DE ASES

El Mario que más vende

La saga New Super Mario Bros. supuso el retorno de Mario a las 2D. El éxito fue brutal, y hoy en día son los Mario más vendidos, superando a sus juegos 3D.



El primero salió para DS en 2006, y asombró al mundo: más de 28 millones de copias vendidas.



Añadió el multijugador para 4. Tras Mario Kart Wii, es el juego de sobremesa más vendido de Wii... y de su generación: 25 millones.



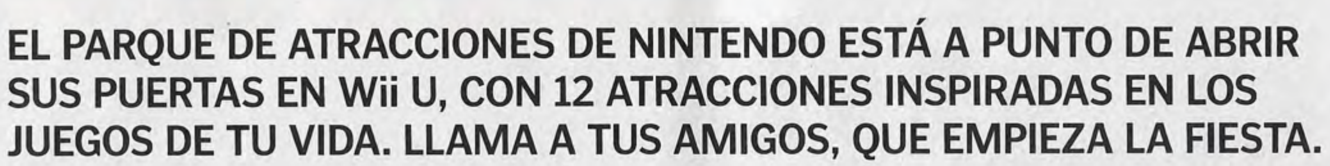
Salió hace un par de meses para 3DS y, ahora mismo, es el juego que más se vende en el mundo.


Nintendo Land™
2:05
HOME
START
SELECT
Y
B
X



El "Party Game" más legendario

ATRACCIÓN TOTAL



EL PARQUE DE ATRACCIONES DE NINTENDO ESTÁ A PUNTO DE ABRIR SUS PUERTAS EN Wii U, CON 12 ATRACCIONES INSPIRADAS EN LOS JUEGOS DE TU VIDA. LLAMA A TUS AMIGOS, QUE EMPIEZA LA FIESTA.

Si Nintendo decidió que el juego estrella de su conferencia en el E3 del junio pasado debía ser Nintendo Land, era por algo. Y es que este título tiene una función muy importante, y es demostrar que Wii U ofrece **nuevas posibilidades de juego** y, sobre todo, que estas son divertidas y únicas, nuevas y apasionantes. Otra prueba de confianza es que Nintendo ha asociado a las diversas atracciones de Nintendo Land a los nombres de **sus franquicias principales,** al inmenso prestigio de Mario, Zelda o Metroid. Y, de paso, ha cumplido un sueño para los Nintenderos: tener en un solo título los mundos de sus personajes favoritos. El resultado, ya os lo adelantamos porque lo hemos probado, es muy divertido y, como diría Miyamoto "pensado para arrancarnos una sonrisa". O unas cuantas carcajadas.

Multijugador revolucionario

Ya no vamos a hablarte de minijuegos, sino de **atracciones**. Primero, porque Nintendo Land estará organizado como un parque temático. Y segundo, porque aquí de minijuegos nada: cada atracción será un juego en sí mismo, con diversas fases y retos y, en ocasiones, más de un modo de juego. Además, Nintendo Land se ha pensado para **exprimir al máximo el nuevo Wii U Gamepad** y el concepto de juego asimétrico. ¿Qué es el juego asimétrico? Pues una experiencia de juego en la que un jugador tiene una perspectiva diferente de la acción, o sus propios objetivos, o una forma de control distinta... o todo a la vez. Imagínate un "pilla-pilla" en el que, **cuatro amigos juegan en la tele**, con perspectiva en tercera persona, persiguiendo a un jugador que recorre el mismo laberinto pero viendo la acción en la pantalla del mando de Wii y con una vista elevada que le da ventaja para ver la posición de sus rivales. O una batalla en la que un jugador pilota una nave en la pantalla del Wii U Gamepad y otros dos tratan de derribarle con sus personajes desde tierra. Una nueva forma de **entender el multijugador**.

¿Se puede jugar en solitario?

Nintendo Land se jugará en red local. No habrá partidas online, porque Nintendo ha pensado el juego para que lo disfrutemos juntos, viendo nuestras caras de estupefacción. Pero, ¿qué pasa si estás sólo en casa? Pues que hay varias **atracciones para un sólo jugador**, como Balloon Trip Breeze o Donkey Kong Crush tendrán gran variedad de fases y una mecánica arcade pero profunda.

Además, el juego se guarda ases en la manga. De dos de sus atracciones no se han revelado aún más que sus nombres. Y del mundo central, **el parque de atracciones**, se han visto vídeos, pero no sabemos exactamente como funciona. Sólo que montones de Miis pululan por él... ¿qué tendrá esto que ver con Miiverse, la red social de Wii U que conectará a todos sus usuarios?

Nintendo Land estará incluido en **el Pack Premium** de la consola. Este detalle, que los protagonistas sean Mii y que sirva como presentación de una nueva forma de jugar, recuerda mucho a **Wii Sports**, hoy todo un clásico. Pero creednos cuando os decimos que este juegos es más variado, más largo y... más divertido. ¿Estamos exagerando? Cuando lo juegues el 30 de noviembre, hablamos. ●



Y mi atracción favorita es...

Nintendo Land fue uno de los juegos que más tiempo probamos en la Wii U Experience de Frankfurt. ¿Cuál fue nuestra impresión?

Nintendo Land es muy bueno. Vale, eso es lo que nos ha parecido en las primeras horas de juego, aunque aun tengamos que analizarlo a fondo para dar una opinión definitiva. Pero vamos a mojarnos, y a decirte cuáles son las atracciones que más nos han gustado. **Metroid Blast** es un juego de disparos brillante, en el que colaborar para derribar la nave del quinto jugador es muy divertida, casi tanto como pilotar la nave en sí. **Balloon Fight Breeze,** para un sólo jugador, es un juego de habilidad que te entretendrá horas y horas. Pero las experiencias de juegos asimétrico como **Mario Chase** marcan la diferencia: nunca has probado nada así y son realmente divertidas, una experiencia multijugador suprema.

NINTENDO LAND LLEGARÁ PLETÓRICO DE CONTENIDO, CON ATRACCIONES PARA UN JUGADOR Y OTRAS MULTIJUGADOR GENIALES

Las atracciones de Nintendo

Ya hemos disfrutado de nueve de las atracciones de Nintendo Land en todos su esplendorosos modos, multijugador o en solitario. Una mezcla de géneros asombrosa.



Juego: THE LEGEND OF ZELDA. BATTLE QUEST
Género: ACCIÓN
5 jugadores colaborando

4 jugadores usan la espada al estilo Skyward Sword y el quinto el arco moviendo el Wii U Gamepad. El avance de los personajes es automático, y nosotros peleamos sin parar.



Juego: PIKMIN ADVENTURE
Género: BEAT´EM UP
5 jugadores colaborando

Cuatro Pikmin y un Olimar zurrando a decenas de enemigos. Olimar, además, puede agrupar a los otros jugadores y lanzarlos. Hay jefes finales y, si un malo te traga, te expulsa convertido... en caca.



Juego: LUIGI´S GHOST MANSION
Género: PILLA-PILLA.
4 mandos de Wii Vs. 1 mando de Wii U

Juego asimétrico: un fantasma, que juega con el Gamepad, trata de atrapar a los cuatro Mii que juegan en la tele... y que no pueden verle a no ser que le enchufen con la linterna. Divertidisímo.



Juego: MARIO CHASE
Género: ESCONDITE
4 con mandos de Wii Vs. 1 con mando de Wii U

Otro escondite genial. El jugador con el Wii U Gamepad debe aguantar dos minutos sin que le atrapen, y cuenta con la ventaja de una vista del mapa completo. Hay varios laberintos distintos.



Juego: METROID BLAST
Género: SHOOTER
4 mandos de Wii 1 Vs. 1 mando de Wii U

El jugador con el mando de Wii controla una nave, bien para luchar contra los personajes que juegan a pie o, en un segundo modo de juego, colaborando con ellos contra enemigos de la saga Metroid.

AUN POR REVELAR...

HAY OTRAS TRES ATRACCIONES

No se han presentado de forma jugable, aunque una se ha revelado en vídeo: Captain Falcon Twisted Race. De los otros dos no hay más información oficial que su título. Os contamos en qué videojuegos están basadas y las sospechas generadas por lo que se ha visto de refilón en algunos vídeos del juego revelados por Nintendo.



Juego: BALLOON TRIP BREEZE
Género: ARCADE
1 jugador con el Wii U Gamepad

Manejando a nuestro Mii con el stylus en la pantalla táctil, volamos por los escenarios hasta alcanzar la meta por niveles llenos de obstáculos, enemigos y globos por recoger. Un juego en sí mismo.

Juego: TAKAMARU´S NINJA CASTLE
Género: SHOOTER
1 jugador con el Wii U Gamepad

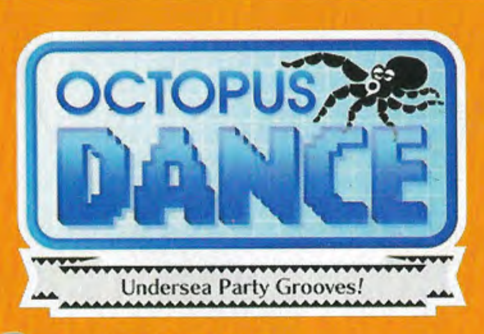
Otra atracción inspirada en un clásico de NES: tenemos que acabar con todos los enemigos lanzándoles shurikens con la táctil con puntería y habilidad. Pura diversión arcade.

Juego: ANIMAL CROSSING SWEET DAYO
Género: PILLA-PILLA
4 con mandos de Wii Vs. 1 con mando de Wii U

En esta ocasión, son cuatro los jugadores que recogen caramelos y el quinto, con el Wii U Gamepad, trata de atraparlos... dirigiendo a dos guardias a la vez, uno con cada stick.

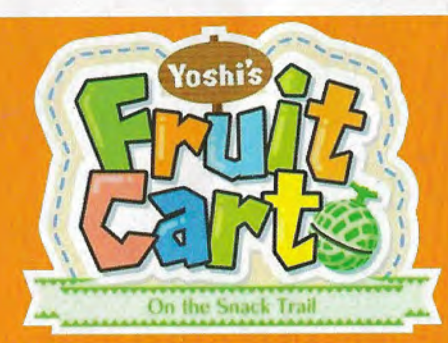
Juego: MARIO CHASE
Género: PLATAFORMAS
1 jugador con el Wii U Gamepad

Moviendo el mando dirigimos un coche por laberínticos escenarios formados andamios, intentando recoger todos los plátanos de la pantalla. Niveles variados en un difícil reto para un jugador.



Juego: OCTOPUS DANCE
Género: Aún por determinar
Jugadores: Aún por determinar

Estará inspirado en una clásica Game & Watch en la que un buceador esquivaba los tentáculos de un pulpo. Este juego también sirvió de inspiración para un escenario de Super Smash Bros. Brawl.



Juego: YOSHI´S FRUIT CAR
Género: Aún por determinar
Jugadores: Aún por determinar

No hay nada confirmado, pero por una imagen que se ha visto en la plaza central del juego, podría tener que ver con vehículos con forma de Yoshi. ¿Será un juego de carreras?





Juego: CAPTAIN FALCONS TWISTER RACE
Género: VELOCIDAD
Jugadores: Aún por determinar

Inspirado en las carreras de F-Zero, nuestro Mii se podrá a los mandos del Blue Falcon, la mítica nave del Capitán Falcon, para recorrer un circuito lleno de obstáculos, rivales y bandas turbo.



Roberto Soldado y Messi protagonizan la carátula del juego. En esta imagen se añade uno de los estandartes del Real Madrid: Benzema.

Darksiders II Tekken Tag Tournament 2 Mass Efect 3 Special Edition Rayman Legends Call of Duty Black Ops II ZombiU Assas





FIFA 13 y 20 juegos de lanzamiento para Wii U

Así se presenta el FIFA más accesible de la historia, junto a un aluvión de títulos que marcarán el nacimiento de Wii U. Y todos tienen una característica en común: ninguno está firmado por Nintendo.





INFO EXCLUSIVA

FIFA 13

EL NUEVO **GAMEPAD** PONE EL **FÚTBOL TOTAL** AL ALCANCE DE TODOS. Y PROMETE LA EXPERIENCIA MÁS REALISTA JAMÁS VISTA EN UN CAMPO DE JUEGO.



- **EA SPORTS.**
- **30 NOVIEMBRE.**
- **MODOS EXCUSIVOS MANAGER + CO-OP**

El nuevo FIFA 13 estará disponible en Wii U el mismo día que la consola, es decir el **30 de noviembre.** En esencia, será el superjuego de fútbol que llega solo un poco antes a PS3, Wii y X360. Con **gráficos HD**, el nuevo **motor de impactos** (forcejeos, cuerpo a cuerpo) y **dribblings** de precisión, que garantizan el máximo realismo. Pero va un paso más allá, ofreciendo una experiencia jamás vista en la serie FIFA. No lo decimos nosotros, lo dice **Matt Prior, productor de FIFA 13 de Wii U**, con el que hemos mantenido una larga conversación sobre las nuevas funciones que incorporará esta versión y la forma en que afectarán a lo que suceda en el campo (y lo que sentiremos los que nos pongamos a sus mandos).

ESTA VERSIÓN VA UN PASO MÁS ALLÁ. EL HARDWARE DE Wii U AÑADE UN VALOR REAL A LA EXPERIENCIA FIFA

Fútbol accesible para todos

"A menudo vemos como juegos lanzados para consolas nuevas no pasan de ser simples 'ports', incapaces de sacar todo el potencial de la máquina -comenta Matt- por eso era clave para nosotros desarrollar características que utilizaran el hardware de Wii U para añadir un valor real a la experiencia FIFA". La diferencia va a estar sobre todo en el Gamepad. El nuevo mando permite sentir algo que es imposible en otras consolas, pero además se han implementado nuevos modos exclusivos y se ha trabajado con pasión en la idea de hacer FIFA accesible a jugadores de todo tipo. "Con el añadido de las funciones táctiles, creemos que este **el FIFA más accesible de la historia de la saga**. Sabemos que hay mucha gente ahí fuera que ama el fútbol pero se siente abrumado al incorporarse a FIFA, porque es novato y porque el juego con mando requiere un nivel de habilidad y destreza que para ellos es intimidante. Con la funcionalidad del Gamepad, que resulta más familiar, junto a la entrada de modos de juego como **Co-op y Manager**, permitimos que todo el mundo le dé una oportunidad al juego".

"El Gamepad realmente **revoluciona la forma de jugar**, pues ofrece un **control muy preciso** sobre el balón", comenta Matt. Puedes pasar a otros jugadores simplemente tocándolos, chutar (libre directos, penaltis siguiendo la acción desde la visión del jugador o con giroscopio) y desplazar a cualquier futbolista a la zona del campo que elijas. Combinando Gamepad y modo mánager, es donde obtendrás resultados demoledores. "Puedes analizar estadísticas detalladas y rendimiento de cada jugador, cambiar formaciones, hacer sustituciones, elegir tu táctica entre millones de posibles combinaciones, sin parar el juego".

"No hemos querido simplemente trasladar a Wii U la experiencia de jugabilidad de la saga, sino crear **una experiencia única para la consola**". En ello influye que el juego lo ha desarrollado un equipo independiente. Y ha sido un verdadero reto, pues se ha creado al ritmo que la propia consola, y "Nintendo ha sido



Esta versión mostrará gráficos HD, y respecto a las de otras consolas, el campo de juego es más detallado y realista.







USOS DEL GAMEPAD

EA Sports se lo está currando para que su juego estrella aproveche al máximo el Wii U Gamepad. En las faltas y penaltis, la pantalla del mando mostrará la acción desde los ojos del jugador, y podremos usar el control táctil para disparar. Durante el juego, visualizaremos el mapa y bastará con pulsar en uno de nuestro jugadores para tomar su control, o en un rival para asignar marcajes. Y el modo Manager permitirá que, mientras otros manejan a los jugadores con el mando de Wii, quien lleve el Gamepad transmita órdenes desde la banda y cambie estrategias.











El público es otro de los beneficiados: tiene el doble de resolución que antes, dice Prior, "o sea que salen más guapos"







Esta versión pretende sentar las bases de lo que serán los futuros FIFA. Sus modos Co-op y manager son exclusivos para Wii U.

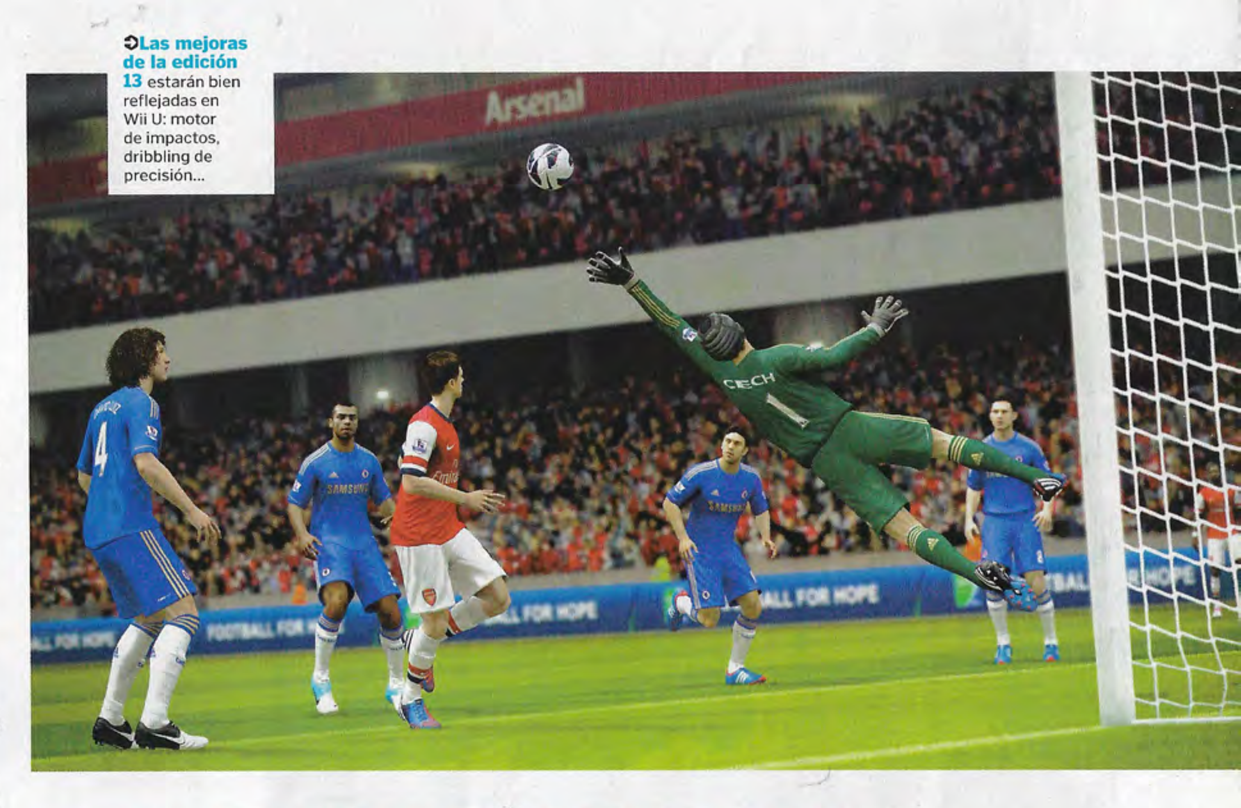
➲ más que un simple 'partner'; nos ha ofrecido ayuda técnica cuando lo hemos solicitado y han sido siempre muy colaboradores", asegura Prior.

Dos modos exclusivos

La idea era también sentar las bases para **futuros FIFA**. Así, además del trabajo en el Gamepad hay que destacar los dos modos exclusivos **Manager y Co-op**. "El manager es una de las opciones que abre el juego al público 'casual' y al tiempo ofrecer mucho a los 'gamers'", lo define Matt. En el manager no solo nos convertimos en entrenador y aplicamos decisiones tácticas, además podemos hacer que los jugadores se desmarquen, o forzar marcajes individuales, gritarles instrucciones... ¡Incluso podemos motivarles en el descanso con una buena charla! Se puede gestionar al equipo en todos los modos principales, incluyendo torneos y carrera, y tomar el control si las cosas no van como queremos. Y atención, si te gusta jugar en familia, el estilo "asimétrico" estará presente: en el modo co-op, un jugador ejerce de manager vía Gamepad y los otros tres controlan la acción con sus wiimotes. Según Matt Prior, "el cooperativo permite a los miembros de la familia, sea cual sea su destreza, participar en la experiencia FIFA".

¿Y el modo online? "Queríamos asegurar una **rica experiencia online** -comenta Matt- de modo que habrá modo **Cara a Cara**, con ascensos y descensos contra cualquier jugador del planeta. Tenemos online amistosos y customizados, podremos subir repeticiones a la web para que las vean nuestros amigos. Es más, a través del Gamepad sabremos qué amigos están conectados y podremos desafiarles a un partido. Será con la nueva barra social que se ha implementado. Allí verás el estado de tus amigos: si están en FIFA, podrás invitarles usando el sistema de mensajes de la pantalla táctil".

A todo esto le podéis añadir las bondades de licencias y clubes, con Ligas de 23 países, 50 selecciones nacionales... Por estrellas no va a quedar. Aunque después de leer esto coincidiréis con nosotros en que la estrella será el Gamepad.



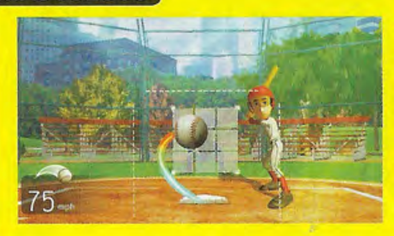
➲**Las mejoras de la edición 13** estarán bien reflejadas en Wii U: motor de impactos, dribbling de precisión...

FIFA13 LO HA DESARROLLADO UN EQUIPO INDEPENDIENTE, FORMADO POR 30 PERSONAS... QUE LLEGARON A SER 100.



➲**FIFA13 no es un simple port** a Wii U del juego, sino que se ha creado una experiencia FIFA única para la consola.

MÁS JUEGOS



SPORTS CONNECTION será una experiencia multideportiva al estilo Wii Sports, con la firma de Ubisoft. Fútbol, Golf, béisbol, tenis, fútbol americano y carreras de karts, en su versión más arcade, desenfadada y multijugador, combinando los usos de los mandos de Wii y Wii U.



MADDEN NFL 13 es la otra gran apuesta deportiva de EA Sports que también llegará a Wii U, con una perfecta recreación de la competición de Fútbol Americano profesional y el uso de la pantalla del Wii U Gamepad. Ofrecerá diferentes perspectivas de juego y opciones estratégicas.

PROBADO

DARKSIDERS II

EN ESTE DESAFÍO VAS CON **LA MUERTE**

- **THQ**
- **30 DE NOVIEMBRE**
- **GESTIÓN TÁCTIL DE MENÚS**

Aventura con todas las letras es lo que nos ofrecerá Darksiders II. En el papel de **Muerte**, el **Jinete del Apocalipsis**, intentaremos detener la guerra entre **ángeles** y **demonios**. Y para ello exploraremos un inmenso mundo de oscura fantasía, peleando contra criaturas terribles, explorando tenebrosos escenarios, resolviendo puzles y cruzándonos con las más asombrosas criaturas imaginadas por el genial dibujante **Joe Madureira**.

Zelda oscuro

Si algo debes saber de Darksiders II es que será **un juego inmenso**, una aventura que integrará todo tipo de mecánicas, géneros y situaciones. No en vano esta saga se ha comparado con Zelda en numerosas ocasiones. La **acción** tendrá un papel fundamental, ya que Muerte tendrá un estilo de combate versátil y veloz, realizará combos como un rayo y conseguirá durante el juego armas de todo tipo. Para explorar los escenarios usaremos **habilidades plataformeras** como correr por las paredes, y en **las mazmorras "tipo Zelda"** resolveremos ingeniosos puzles. Además, la versión de Wii U incluirá la gestión táctil del inventario y las habilidades de Muerte (que, por cierto, mejorarán con la experiencia al más puro estilo de los juegos de rol) y, atención, la aventura paralela **Argul's Tomb**, que en las otras versiones es un contenido descargable de pago. Para que os hagáis una idea de lo increíblemente variada que será la aventura, tan sólo en los primeros minutos de Argul's Tomb ya habrás peleado cuerpo a cuerpo al más puro estilo beat'em up, acabado con hordas de monstruos a tiros con una ametralladora, o resuelto puzles usando la habilidad de Muerte de **conectar portales mágicos**. Todo, con una ambientación alucinante, tanto por los preciosos gráficos que pone en pantalla Wii U como por la imaginación que destila el diseño de personajes y escenarios.



Muerte no tiene miedo a nada. Combatirá, explorará y tendrá que impedir una apocalíptica guerra entre ángeles y demonios.

Los luchadores de Tekken se disfrazarán de personajes de Nintendo en estas batallas 2 Vs. 2.

PROBADO

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

LA LUCHA MÁS **SERIA** SE VUELVE **LOCA**

- NAMCO BANDAI
- 30 DE NOVIEMBRE
- MODO 'COSTUME' DE JUEGO DE NINTENDO

Entre los grandes de la lucha, Tekken es el que ofrece una estilo **más sobrio y "realista"**. Vale, en el elenco de personajes hay robots y animales, pero en general las técnicas son reales y el uso de magias está limitado a luchadores concretos. Y esto seguirá siendo así en Tekken Tag Tournament 2 de Wii U... aunque luchemos disfrazados de **Mario** y **Luigi**.

Vivir para luchar

Tekken Tag Tournament 2 reunirá a más de **50 personajes** (la casi totalidad de luchadores de la historia de la saga), con los que disputaremos combates 2 Vs. 2 en los que los luchadores se darán el relevo (aunque habrá ciertos ataques, como algunos agarres y especiales, en los que nuestros dos luchadores atacarán de forma combinada). El juego permitirá hasta **4 jugadores** simultáneos, y el abanico de modos será enorme. Pero lo que nos llegará al corazón a los nintenderos es que en el modo 'Costume' se han incluido disfraces de las sagas **Mario, Zelda, Starfox y Metroid**. Ver a Heichachi vestido de Zelda es una de las vivencias más bizarras que se pueden tener en una consola, pero además la cosa ya se pondrá psicotrópica en el modo en el que aparecen **Champiñones** que agigantarán, encogerán o envenenarán a los personajes al más puro estilo Mario.





MÁS JUEGOS



WARRIORS ORICHI 3 Tecmo Koei reúne a los héroes chinos y japoneses de sus sagas Dynasty Warriors y Samurai Warriors y añade además a otros personajes como Ryu, de Ninja Gaiden, en un beat'em up de acción masiva con cientos de enemigos a los que aniquilar en cada escenario.



SKYLANDER GIANTS Uno de los juegos más esperados de Wii y 3DS llegará también a Wii U a finales de noviembre con la misma propuesta que las otras consolas: mezcla de acción, puzles y rol. Podremos jugarlo con los skylanders ya conocidos y todos los nuevos, incluidos 8 gigantes.

➲ **Ciencia-ficción** en un universo lleno de razas alienígenas, tecnología futurista y peligros de nivel cósmico.







NUEVAS PANTALLAS

MASS EFFECT 3

EL **DESTINO** DEL **UNIVERSO** EN TU GAMEPAD



- **BIOWARE/STRAIGHT RIGHT**
- **30 DE NOVIEMBRE**
- **MAPA Y SISTEMA DE ÓRDENES TÁCTIL**

La saga Mass Effect se ha ganado el prestigio de **mayor epopeya de ciencia-ficción** de la historia de las consolas. Y ahora, acompañando el lanzamiento de Wii U, nos llega su tercera entrega, que mezcla **la acción y el RPG** con una historia más grande que la vida... del todo el Universo.

El mayor héroe de la galaxia

Tú serás **el Comandante Shepard**, un personaje que crearás a tu medida (incluido su sexo) con un completísimo editor. Como descubrirás gracias al cómic digital incluido que resumirá las dos entregas anteriores, Shepard es una de las pocas personas que han hecho frente a **los Segadores**, terrible raza alienígena que ahora amenaza a toda la vida del universo. Mejorando constantemente nuestro increíble armamento de alta tecnología y dirigiendo a nuestro comando con un comodísimo sistema de órdenes táctil, Mass Effect nos sumergirá en un universo enorme, lleno de razas inteligentes, parajes alienígenas y ciencia futurista. La versión de Wii U incluirá de serie **el final extendido** y la aventura **From Ashes**, DLC de pago en otras versiones.

Y la guinda del juego la pondrán las misiones **multijugador**: un **modo online para 4** en el que podremos elegir personaje entre múltiples razas para acabar con los Segadores en los escenarios clave de la aventura. Toda la vida del universo te necesita, no ignores su llamada.

PROBADO

RAYMAN LEGENDS

HAY UN **PLATAFORMAS** TAN BUENO COMO PARA COMPETIR CON **MARIO**





- **UBISFOT**
- **30 DE NOVIEMBRE**
- **JUEGO ASIMÉTRICO CON GAMEPAD**

Frenético, delirante y precioso son tres adjetivos perfectos para este plataformas multijugador que estará disponible el mismo día que la consola, sin miedo a coincidir en las tiendas con New Super Mario Bros. U. Los cuatro protas serán **Rayman, Globox,** un mago **Teensie y Bárbara**, guerrera heroina que debuta en este juego. Y claro, luego estará la rana voladora...

El quinto elemento

Mientras cuatro jugadores saltan como locos usando mandos de Wii, el quinto manejará a **Murphy**, el batracio, en un perfecto ejemplo de juego asimétrico: dirigiremos sus desplazamientos en **la pantalla táctil,** del Wii U Gamepad, moviendo plataformas, cortando cuerdas para que nuestros amigos se agarren a ellas o tocando a los Lums para que puntúen doble... Y **el giroscopio** del Wii U Gamepad también entrará en juego, porque tendremos que girarlo para inclinar ciertas plataformas. Además, la participación de Murphy será importante en los combates ya que distraerá a los enemigos para que bajen sus defensas: ¡un puñetazo de Rayman y a dormir!

En general, Rayman Legends no dará tregua a los jugadores, pero lo mejor vendrá con las **nuevas fases musicales**. Mientras Murphy activa interruptores al ritmo de la música, el resto de los jugadores emprenderán una carrera contra el scroll de la pantalla saltando y derribando obstáculos sin margen para el error.

El sentido del **humor más delirante** y sin complejos redondeará un juego que destilará locura y que convence a todo el que lo prueba. Puede ser la gran estrella por sorpresa del lanzamiento de Wii U.



Las fases musicales, en las que saltaremos al ritmo de la música, prometen hacer que se nos salga el corazón por la boca.



La bella estética de personajes de cartón se mantiene, pero ahora en HD.

NUEVA INFO

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

LA IMAGINACIÓN NO TIENE LÍMITES EN Wii U

- WARNER INTERACTIVE
- PERIODO DE LANZAMIENTO
- EDITOR DE OBJETOS TÁCTIL

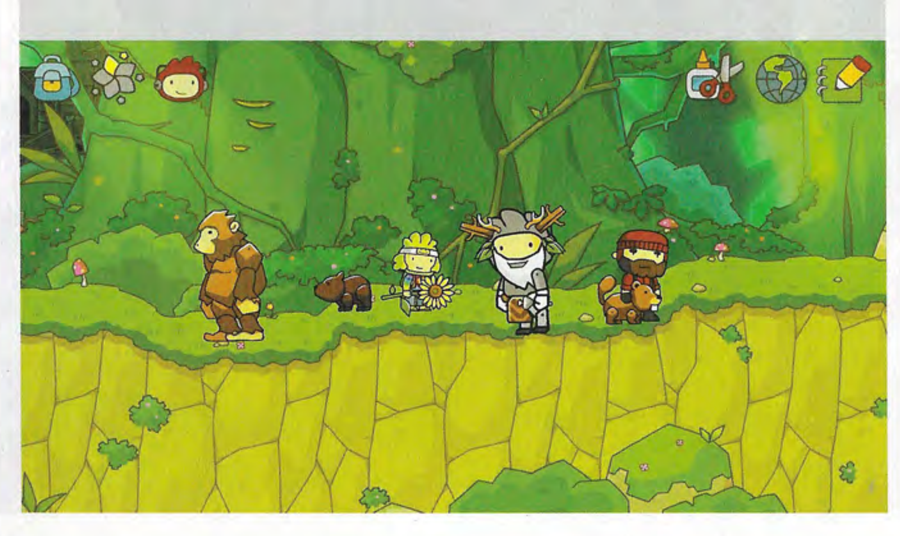
Una de las experiencias más alucinantes que jamás hayas vivido en DS saltará a Wii U rompiendo todos sus límites. El joven **Maxwell** volverá a buscar estrellas por los escenarios, usando para ello la herramienta que quiera: bastará que escriba el nombre de cualquier cosa, personaje o animal para que aparezca en pantalla e interactúe con el mundo del juego.

Un mundo nuevo y mejor

Esta experiencia, que ya nos dejó con la boca abierta en DS, se multiplicará por mil en Wii U. Primero, porque los **escenarios** serán **mucho más amplios**, y además estarán conectados en forma de mundo abierto.

Pero lo que será aún más alucinante es **el nuevo editor** que nos permitirá crear objetos. Ya no sólo cambiaremos el color, el tamaño o el material que todo lo que invoquemos, sino que podremos modificar sus componentes. ¿Qué tal crear un perro con ruedas y motor para que corra que se las pele? Tu imaginación será el límite, y la pantalla táctil te servirá para mezclar elementos con total comodidad.

Además, Scribblenauts estrenará **facetas sociales**, ya que podremos enviar los objetos que creemos a nuestros amigos y jugar a dobles (un jugador con mando de Wii y el otro con el Wii U Gamepad) en un nuevo modo aún por revelar. Y, por si fuera poco, cuidará más la historia, presentando a la familia de Maxwell, que tiene la friolera de **41 hermanos**, incluida una gemela llamada Lily. Aquí la magia se huele de lejos...





PROBADO

NINJA GA[IDEN III] RAZOR'S EDGE

- TECMO KOEI
- PERIODO DE LANZAMIENTO
- MISIONES EXCLUSIVAS, MENÚS TÁCTILES

Es una de las sagas hack & slash más famosas de la historia, y llegará a Wii U con una versión muy, muy renovada de su tercera entrega. La cosa es sencilla: el ninja **Ryu Hayabusa** atraviesa los escenarios... y a sus enemigos, haciéndolos cachitos con su katana, porque el juego es **muy gore.**

Dos serán las grandes novedades del juego en Wii U: la primera, **misiones inéditas** protagonizadas por Ayane, la ninja de Dead or Alive. Estos niveles estarán perfectamente integrados en la historia del juego, con **escenas cinemáticas** incluidas, y serán tan frenéticos y salvajes como los de Ruy. Nosotros ya hemos podido jugarlos y Ayane se manejará con un sencillo control de dos botones de ataque más uno para saltar, pero la variedad de combos será enorme, y por su puesto la muchacha se moverá como un rayo, enlazando animaciones con una fluidez y gracia únicas. La pantalla táctil del Wii U Gamepad quedará para la gestión de las armas y el uso de "ninpos" (pergaminos mágicos) sin necesidad de pausar el juego. Y la otra novedad será **el aumento de la dificultad**, del que podemos dar fe (no habrá enemigo pequeño) y que nos obligará a ser técnicos y precisos en el combate... como el ninja más letal.

Ninja Gaiden III Razor´s Edge llegará a Wii U con una propuesta plenamente adulta, difícil y muy violenta.

IDEN III

MUCHO CUIDADO: ESTE JUEGO ESTÁ TAN **AFILADO** QUE CORTA



Este helicóptero será uno de los vehículos con los que nos moveremos con libertad por la Ciudad de LEGO.

NUEVAS PANTALLAS

LEGO CITY UNDERCOVER

ARRIBA LAS MANOS: ESTÁS DETENIDO, **MUÑECO**

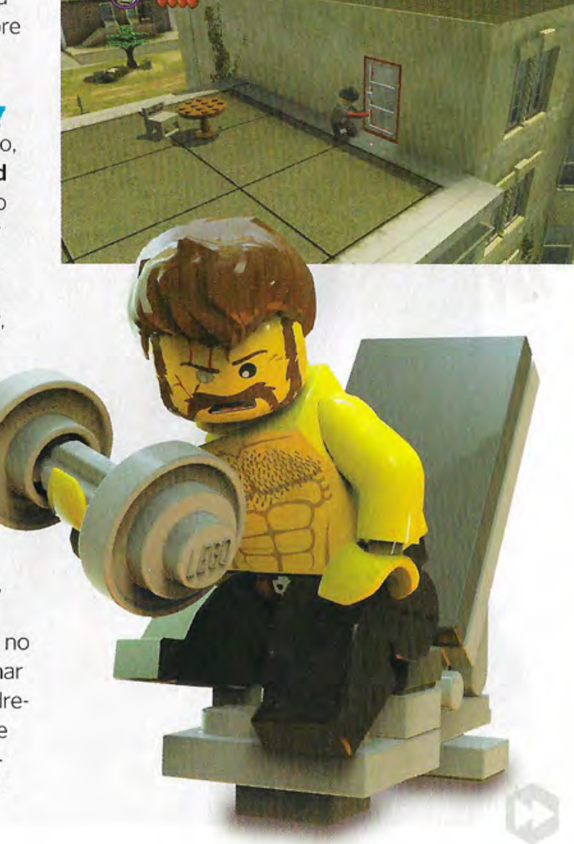
- **WARNER INTERACTIVE**
- **PERIODO DE LANZAMIENTO**
- **USO EXTENSIVO DEL Wii U GAMEPAD**



Quédate con este nombre: Chase McCain. Este poli se ha impuesto la misión de acabar con el crimen en LEGO City, y no dudará en utilizar **todas sus habilidades**: es experto en lucha cuerpo a cuerpo y con armas de fuego, consumado acróbata capaz de andar por cables o balancearse en astas de bandera, pilota cualquier vehículo que le echen y... sobre todo, es un maestro del disfraz...

En LEGO City, tú eres la ley

LEGO City será un juego muy ambicioso, que se desarrollará en **una gran ciudad abierta** y en el que Chase irá realizando misiones con el objetivo final de meter entre rejas a Rex Fury, el "kingpin" del crimen organizado. El **Wii U Gamepad** se convertirá en nuestro **comunicador**, a través del cual recibiremos nuevas órdenes desde la central, y también nos servirá para **buscar pistas** o localizar enemigos. Como ya hemos comentado, el juego incluirá muchísimas mecánicas, pero dos serán las más atractivas: la primera, conducir las **decenas de vehículos**: coches, motos, camiones o incluso helicópteros. Y la segunda, usar **los disfraces de Chase,** no sólo para infiltrarnos, además para ganar habilidades: disfrazados de ladrón, podremos forzar una puerta, o con el traje de obrero activar maquinaria. Una aventura completísima que no abandonará **el humor típico** de los juegos de LEGO.





PROBADO

ZOMBIU

ESTE OTOÑO SE LLEVA LA EPIDEMIA **ZOMBI**

- UBISOFT
- 30 DE NOVIEMBRE
- USO EXTENSIVO DEL WI U GAMEPAD

ZombiU está muy lejos de ser un juego de zombis al uso, porque se trata del primero que se plantea una pregunta: ¿cómo sería sobrevivir en un apocalipsis zombi? Ya hemos echado algunas partidas, y tenemos la respuesta: **muy difícil.**

Epidemia zombi

El escenario ya impresiona: la orilla del **Támesis**, cerca de la Torre de Londres, de noche y una ligera capa de niebla que hace difícil distinguir el horizonte. Tú **avanzas con cuidado**, porque sabes que la ciudad está infestada de muertos vivientes y que uno solo puede pillarte por sorpresa, morderte y convertirte en uno de ellos. Cuando sales al muelle, ves un grupo a unos 100 metros. Son cinco o seis, no estás seguro. Llevas un rifle de francotirador y sabes que acabarías con uno sin problemas, quizá con el segundo antes de que llegaran hasta ti, pero... ¿y los demás? Piensa otra estrategia. Quizá usar una bengala para que corran hacia ella y pasar sin hacer ruido... pero solo tienes una y, ¿cuándo diablos vas a encontrar más? Y mientras manejas tu inventario en la pantalla del Wii U Gamepad sin pausar el juego, oyes algo detrás de ti... **¡es uno de ellos!** ¡Rápido, agarra el palo de cricket que llevas a la espalda! Quizá puedas aplastarle el cerebro antes de que te muerdas...

Este es un ejemplo real de la última fase que hemos jugado, y una buena muestra de que en ZombiU **la tensión será constante**. Morir es fácil y, aunque pasas a controlar a otro superviviente, habrás perdido tus valiosos objetos y tendrás que buscar al zombi que antes eras tú para recuperarlos. Con esta concepción de puro "survival horror" y los **inmersivos usos** del Wii U Gamepad, ZombiU nos hará vivir una experiencia de terror única. Por derecho propio, una de las estrellas del lanzamiento de Wii U.

El Palacio de Buckingham será uno de los escenarios donde se desarrollará esta odisea zombi. Turistas sed bienvenidos...

La campaña de 1 jugador se desarrolla en dos épocas distintas. Y también estará el ansiado multijugador.

NUEVA INFO

CALL OF DUTY BLACK OPS II

DESDE **EL DÍA DE LANZAMIENTO**, EN Wii U

- ACTIVISION
- 30 DE NOVIEMBRE
- FUNCIONES ESPECÍFICAS PARA EL PAD

Había rumores, pero por fin se han confirmado: Black Ops II llegará a Wii U, y sin un minuto de retraso. Será uno de los juegos que podrás comprar con la consola el día 30 de noviembre, y lo tendrá todo: una campaña para un jugador que se desarrollará en **dos épocas distintas** y el multijugador que todo el mundo ansía.

El mundo en guerra

La historia de Call of Duty Black Ops II continuará la trama del primer juego, con el mismo protagonista: el agente **Alex Manson** quien, intentando detener a un peligroso grupo terrorista, visitará escenarios de conflictos armados durante la Guerra Fría. Pero además, esta trama se conectará con otra que se desarrollará en **2025**, protagonizada por **el hijo de Alex**, David Manson. Y sí, esta ambientación de futuro cercano significará la inclusión de prototipos de armas actuales modificadas con alta tecnología.

Por supuesto, el juego incluirá el multijugador que ha hecho famosa a la saga. Activision aun no ha dado detalles de la versión Wii U (salvo que tendrá funciones para aprovechar el Wii U Gamepad y que se podrá jugar con el Wii U Pro Controller), pero esperamos una barbaridad de modos, incluyendo **el CODcasting** para retransmitir las partidas, con un jugador haciendo de comentarista.



MÁS JUEGOS



007 LEGENDS Seminconsciente y atrapado por un enemigo desconocido, James Bond rememora algunos episodios de su carrera enfrentado a los villanos más peligrosos de sus film. Un shooter subjetivo que homenajea a la historia del personaje y que incluirá modos multijugador.



TRANSFORMERS PRIME Inspirado en la serie de animación, en este juego de acción manejaremos a seis autobots (incluidos Optimus y Bumblebee) para destruir Decepticons con armas de corto y largo alcance o convertidos en vehículos, que para algo somos Transformers.

Las batallas de barcos serán una muestra del acabado del juego, con climatología en tiempo real y un nivel de detalle increíble.







NUEVAS PANTALLAS

ASSASSIN'S CREED 3

LA **HISTORIA OCULTA** DE LA GUERRA DE INDEPENDENCIA AMERICANA

- UBISOFT
- 30 DE NOVIEMBRE
- FUNCIONES ESPECÍFICAS PARA EL PAD

Con una ambición sin límites, Ubisoft tiene ya casi listo su Assassin's Creed III, la nueva entrega de la saga que narra la **guerra secreta** a lo largo de la historia entre **el Clan de los Asesinos** y **los Templarios**. Este capítulo se traslada al continente americano, donde un nuevo Assassin, Connor, seguirá con su cruzada mientras a su alrededor estalla **la Guerra de Independencia americana**.

La indómita América

El nuevo escenario mostrará todo lujo de detalles, incluyendo la fantástica recreación de las coloniales **Boston** y **Nueva York** y, sobre todo, de una gran extensión natural formadas por **bosques** y **montañas**, con diferentes climatologías y vida animal. Los creadores del juego están orgullosos de cómo han adaptado la mecánica típica de la saga a este entorno, con Connor trepando por árboles y rocas con la misma fluidez que por los edificios. Pero esta es solo una de las novedades de Assassin's Creed III. El sistema de combate, que nos permitirá usar un arma con cada mano, se ha refinado para que sea clave la precisión al defender y contraatacar, se han añadido las alucinantes **batallas de barcos,** y Ubisoft no ha tenido miedo de ambientar una misión en un campo de batalla con cientos de soldados. Estamos ante otro de los juegos enormes que acompañarán el lanzamiento de Wii U.



Connor, el prota, será medio indio y medio británico, y será un maestro con el arco y el Tomahawk. Un tipo letal.





PROBADO

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

LA VELOCIDAD MÁS **ARCADE** DE Wii U YA TIENE DUEÑO





- SEGA
- 30 DE NOVIEMBRE
- NUEVOS MODOS EXCLUSIVOS

Sonic es tan rápido que le ha dado tiempo a llegar al lanzamiento de Wii U, y además con **un juego de velocidad** secuela directa de Sonic & SEGA All-Stars Racing de Wii. La jugabilidad sobre ruedas de su predecesor se mantendrá tal cual... pero la cosa cambiará mucho cuando **tu vehículo se transforme** para competir por mar y aire.

Vehículos transformables

Nosotros ya nos hemos puesto al volante del bólido de Sonic, en el circuito inspirado en el clásico Sonic Adventure. Nuestras primeras sensaciones en carrera era conocidas: **control muy arcade** y **los derrapes** como elemento clave, pues nos sirven para acumular turbo que se libera al dejar de derrapar (¿alguien dijo Mario Kart? Bueno, no puede haber mejor referente). Pero las sensaciones cambian en otros terrenos: al llegar a un tramo acuático, nuestro vehículo **se transforma automáticamente** en lancha motora, y pilotar sobre el agua es diferente: giramos más lentamente y hay que predecir hacia dónde nos lleva la inercia para hacer trazadas perfectas. Algo importante porque, aunque la zona acuática es bastante abierta, si trazamos bien pasamos por **check-points** que nos dar turbo.

El festival del juego se adereza con los típicos **items** para fastidiar a los rivales, como bolas de hielo o un motor que aumenta nuestra velocidad y abrasa a los rivales cercanos (aunque si abusamos de él explota). Sólo dos pegas: en la versión que probamos el "frame-rate" era mejorable, y no pudimos pilotar en los tramos aéreos, en los que nuestro vehículo **se convierte en avión**. Esperamos con ganas una versión más avanzada.



Héroes y villanos de SEGA se lanzan a la carrera. Ahora sus vehículos vuelan o surcan el agua, transformándose cuando hace falta.



NUEVAS PANTALLAS

TANK! TANK! TANK!

TANQUES CONTRA MONSTRUOS

- NAMCO BANDAI
- 30 DE NOVIEMBRE
- MULTIJUGADOR LOCAL Y ONLINE

Que un monstruo gigante invada tu ciudad no es motivo de preocupación si tienes un tanque. De hecho, Tank! Tank! Tank! convertirá las batallas contra bichos tamaño XXL en **una fiesta para 4 jugadores**... Pero vamos por partes: lo que de verdad ofrecerá este juego es una enorme experiencia de **acción arcade** (de hecho se trata de una conversión de una recreativa) en la que, manejando un tanque, lucharemos contra monstruos gigantes... o contra otros jugadores.

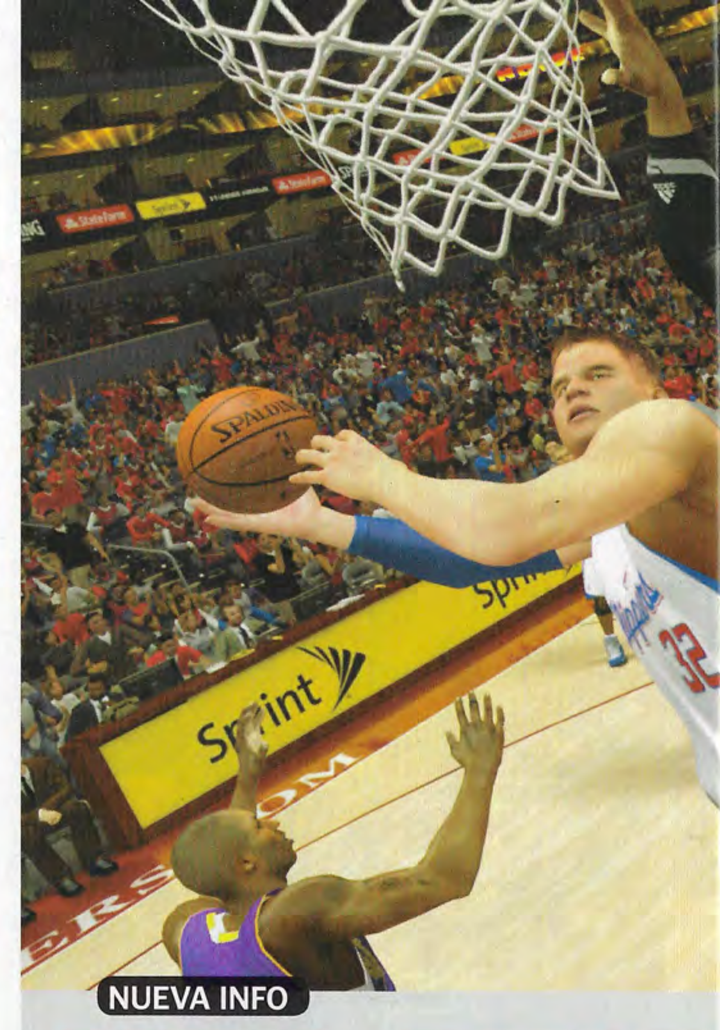
Destrucción masiva

Sí, en el modo historia del juego tendremos que detener a los monstruos que atacarán la ciudad. Un jugador manejará su tanque con el Wii U Gamepad, pero con control tradicional (la pantalla táctil sólo se usará para seleccionar armamento) y el resto usaremos **mandos de Wii**. Y, hala, a hacer equipo contra dragones de tres cabezas, arañas gigantes o pulpos-robot armados hasta los dientes. Además de colaborar, nos será muy útil usar los **power-ups** que transformarán la torreta del tanque para que lance rayos láser o misiles gigantes. Y cuidadito, que si destruimos los interactivos edificios de la ciudad, nos penalizarán.

Pero, si acabar con monstruos gigantes controlados por la consola te sabe a poco, podrás probar los modos Vs.: en equipos de dos o todos contra todos, disfrutaremos de **batallas multijugador** feroces y emocionantes. Además, la versión de Wii U incluirá un modo de juego en el que uno de los luchadores puede controlar al monstruo. Y, ¿quién puede resistirse a aplastar a esos diminutos humanos y sus ridículas armas?



En Wii U disfrutaremos de un nuevo modo que permite a un jugador manejar al monstruo.



NUEVA INFO

NBA 2K13

EL JUEGO DE BASKET MÁS GRANDE

- 2K GAMES
- PERIODO DE LANZAMIENTO
- USOS EXCLUSIVOS DEL Wii U GAMEPAD

NBA 2K13 es uno de esos juegos que hay que ver en movimiento. El realismo de los modelos de los jugadores y **la increíble suavidad y verosimilitud** de las animaciones hacen que, de lejos, puedas confundirlo con la retransmisióN televisiva de un partido real. Y, cuando te pones a los mandos y compruebas el magnífico control y ves la infinidad de opciones (incluidas las competiciones online) te queda claro que, si amas el basket, **vas a amar también NBA 2K13**.

Los mejores jugadores de la historia

Los atractivos de NBA 2K13 no se quedan en permitirte vivir la temporada 2012-2013 de la NBA con todo lujo de detalles. Además, el juego incluirá equipos clásicos, entre los que destacará el **Dream Team** de **Barcelona 92**. Sí, la mítica selección americana con Bird, Magic, Jordan, Ewing, Barkley, Robinson... el mejor equipo de todos los tiempos. Además, nuestra versión, la de Wii U, permitirá tomar todas las decisiones tácticas en tiempo real gracias a la pantalla táctil del Wii U Gamepad. Y además, el juego aprovechará el mando para una función de lo más curiosa: bastará enfocar con él la pista para ver **una imagen infrarroja** de los jugadores que nos indicará su estado físico y si están "on fire". Un detalle más para un juego deportivo sobresaliente.



Tanto por opciones como por sistema de juego, NBA 2K13 aspira a ser el mejor juego de basket de la historia de las consolas.

DE PLANETA LLEGARÁ A Wii U







Batman vestirá una armadura más tecnológica que nunca que podremos ir mejorando durante el juego.

NUEVO INFO

BATMAN ARKHAM CITY

EL PROTECTOR DE **GOTHAM**

- WARNER INTERACTIVE
- PERIODO DE LANZAMIENTO
- USO EXTENSIVO DEL Wii U GAMEPAD



La mejor versión de una de las mejores aventuras de los últimos años está ya casi lista. Convertidos en Batman y encerrados en **Arkham**, barrio de Gotham convertido en prisión de supercriminales, vamos a tener que parar los pies a los peores villanos... y, por supuesto, al hombre que ha tomado el poder en la prisión: el psicópata asesino llamado Joe.

Agarra tu batmando

Batman Arkham City Armoured Edition será una completa aventura en la que exploraremos, pelearemos y nos moveremos con total libertad por **los tejados y calles de Arkham**. El Caballero Oscuro será tanto un maestro del sigilo como un experto en la lucha cuerpo a cuerpo, y además contará con sus **batgadgets**, todos controlados desde el Wii U gamepad: será el escáner con el que rastrearemos los escenarios en busca de pistas, nos servirá para dirigir el batarang o para lazar y recoger el batgancho. Pero además su pantalla servirá para gestionar la armadura de Batman: en la versión de Wii U del juego, el protector de Gotham **irá mejorando su traje** con piezas que aumentarán su fuerza o su resistencia. Y aun así la cosa no será fácil, porque detener a tipos como Dos Caras o el Pingüino siempre es peligroso. Menos mal que anda por ahí **Catwoman** y podremos jugar también sus misiones... así como la aventura La Venganza de Harley Quinn, DLC de pago en otras versiones.







Epic Mickey

Dos nuevos juegos en noviembre: Epic Mickey 2: El Retorno de Dos Héroes (Wii) y Epic Mickey: Mundo Misterioso (3DS).



Viajamos a Orlando para la presentación de Mundo Misterioso

AL PARQUE

Un paseo por **Disney World**

Tras la presentación de Epic Mickey: Mundo Misterioso (3DS), Warren Spector y Peter Ong nos tenían reservado algo muy especial... ¡y divertido! Nos llevaron a un estupendo tour guiado por Disney World en el que disfrutaron con nosotros de algunas atracciones relacionadas con el juego. ¡Fue una auténtica pasada!

El mundo de Aladdín estará representado en Mundo Misterioso.

Nunca Jamás, de Peter Pan, también inspirará muchos niveles.

La Mansión Encantada aparece en los Epic Mickey de Wii.

El primer Epic Mickey fue todo un éxito que llegó a convertirse en el juego más vendido de la historia de Disney (sin contar títulos multiplataforma). Pero solo era el principio: pronto tendremos entre nosotros nuevas entregas para Wii y 3DS que llevarán la experiencia a un nuevo nivel. Este último mes hicimos una visita a Disney World en Orlando (Florida, Estados Unidos) para asistir a la presentación de **Epic Mickey: Mundo Misterioso**, donde pudimos jugar con él en 3DS y hablar con Warren Spector (creador de la saga) y Peter Ong (responsable de esta versión del juego).

Con Mickey a todas partes

DreamRift, el estudio de Ong, tenía una idea para un juego de 3DS: un plataformas en el que usar la pantalla táctil para hacer dibujos que tomarían forma en la pantalla 3D, para convertirse así en parte de la acción. Cuando Warren Spector, creador de Epic Mickey y famoso también por haber "parido" la saga Deus Ex, vio en lo que trabajaba DreamRift, lo que se le dibujó fue una amplia sonrisa en la cara. No era para menos: Spector siempre había querido un Epic Mickey exclusivo para 3DS, y esta idea se adaptaba perfectamente al sistema de pintar objetos que es la seña de identidad de la saga. Y





entonces los chicos de DreamRift propusieron otra gran idea que fue aceptada de inmediato: convertir este juego en un tributo a **Castle of Illusion** de la consola Mega Drive, uno de los mayores clásicos videojueguiles de Mickey en su historia. Peter Ong, co-fundador de DreamRift y amante empedernido de ese título legendario, pensaba en honrar la historia de los videojuegos de Disney dentro del mundo del Páramo de Epic Mickey, del mismo modo que los títulos de Wii homenajean la historia de las películas de la compañía. Y no en vano, Mundo Misterioso luce una estética a lo **16 bits** que recuerda al sabor de los mejores plataformas de Super Nintendo, unidos a un gran uso de la pantalla tácil.



Los niveles de Aladdín se anunciaron por primera vez en la presentación de Orlando. Recuerdan al gran clásico de Aladdín de Super NES.

Experiencia táctil

Gracias a vuestro stylus podréis dibujar todo tipo de elementos que cobrarán vida en la pantalla superior, y borrar otros objetos que os impidan avanzar. Incluso podréis invocar a base de dibujos a distintos personajes Disney que os ayudarán a derrotar a los enemigos. Y cuanto mejores sean vuestros trazos, mejor será el resultado: por ejemplo, si dibujáis bien un cañón arrasará con todos los malos, pero si lo trazáis mal podría acabar dañando al propio Mickey. ¡Que no os tiemble el pulso! Os vendrá bien hacerlo lo mejor posible para aplastar a vuestros oponentes, comandados por Mizrabel, la antagonista original de Castle of Illusion, que ha hecho resurgir el castillo del juego de Mega Drive en el Páramo, el mundo de Epic Mickey. Esta bruja tiene la habilidad de transformarse en distintos villanos de Disney, y en el castillo surgirán niveles basados en películas como **Peter Pan, Alicia en el País de las Maravillas y Aladdín**. Pero no sólo encontraréis a personajes hostiles en el castillo, sino que a lo largo de los niveles hay un gran número de personajes de todas las épocas Disney a los que podréis rescatar con solo encontrarlos. Con ello conseguiréis trasladarlos a habitaciones en las que os ofrecerán diversas misiones, y al cumplirlas se os premiará con recompensas. Suena bien, ¿eh? Desde luego, muchas cosas suenan bien en este juego, que cronológicamente se situará entre Epic Mickey 1 y 2, y que gustará especialmente a los puristas de las plataformas y a los amantes de Disney.

Wii / WiiU

Epic Mickey 2
Retorno de Dos Héroes

El cooperativo con Oswald (puede ser controlado tanto por otro jugador como por la CPU) y las escenas musicales serán dos de las grandes novedades. Además, se ha mejorado mucho la cámara, que fue el aspecto más criticado del primer Epic Mickey. Se ha confirmado también una versión para Wii U, pero aún no se conocen detalles sobre ella.



Oswald fue creado por Walt Disney antes que Mickey, pero perdió los derechos. La empresa los recuperó muchos años después, antes del primer Epic Mickey.



Mickey volverá a usar su pincel para pintar y borrar todo tipo de elementos. Oswald, por su parte, tendrá un control remoto con el que lanzar rayos y activar interruptores.

ENTREVISTAS

Warren Spector

"Queremos ayudar a Oswald a ser una estrella"



Director creativo y fundador de Junction Point Studios (Epic Mickey 1 y 2).

¿Por qué decidisteis desarrollar una versión única de Epic Mickey para 3DS, en vez de realizar una adaptación de El Retorno de Dos Héroes?
Cuando tienes a tu disposición una plataforma con las capacidades únicas de 3DS, hacer un simple port no haría justicia ni a la consola ni a los jugadores. Sabíamos desde el principio que íbamos a hacer un juego completamente diferente, en una plataforma que tiene dos pantallas en vez de una y 3D sin gafas, lo cual es pura magia. He querido un Epic Mickey para 3DS desde que vi la consola en el E3 hace dos años.

¿Cuál fue el mayor desafío a la hora de incluir escenas musicales en Epic Mickey 2?
El mayor desafío fue convencer a la gente de que los jugones las aceptarían. Yo no tengo dudas de que a los jugones les van a parecer una pasada, pero había cierto miedo de que no comprarían el juego si hay canciones en él, lo cual me parece estúpido. El gran desafío fue hacer que la gente superara ese miedo y conseguir que lo llevasen a cabo. Es nuestro primer experimento en este terreno y veremos qué resultados da, yo estoy seguro de que irá bien y de que los jugones van a disfrutarlo.

Yo creo que para un juego de Disney es perfecto tener algo como esto.
¡Exacto! ¿Cómo podrías hacer un juego que homenajea 80 años de historia Disney sin meter canciones en él? No hace falta ni decirlo. Todos los clásicos de Disney tienen canciones que todo el mundo recuerda. ¿Podrías imaginarte El Rey León o La Sirenita sin canciones? ¿Por qué no incluir entonces canciones en los juegos Disney?

¿Crees que es el comienzo de una popularidad a nivel masivo para Oswald?
Ciertamente espero que lo sea, no sólo yo sino todos en Junction Point Studios. Creemos que le debemos algo, que se merece más y que debe ser una estrella, y queremos ayudarle a ser esa estrella. Espero que hayamos hecho bien nuestra parte y que la gente empiece a apreciarle más.

¿Qué ideas tienes para el futuro de la saga? Hace unos meses dijiste que te gustaría que en Epic Mickey 3 la música tuviera aún más protagonismo.
Cuando empiezo a pensar en un nuevo proyecto, una parte de mi proceso es plantearme algunas preguntas como: si consigo hacer tres juegos en este mundo y con estos personajes, ¿qué tres juegos serían? ¿Qué historia contaría? ¿Qué características jugables podría añadir? Me he planteado eso con todos mis juegos, incluso con los que no han tenido secuelas. Me lleva dos o tres años hacer un juego, ¡y si tiene éxito y hago tres juegos, podrían ser 10 años de mi vida! Tengo que asegurarme de que no me voy a aburrir, así que planeé tres juegos... en realidad cuatro. Sé que puedo hacer como mínimo tres, y probablemente más. Y la música es... bueno, la verdad es que no quiero hablar sobre ello. Sé lo que me gustaría hacer si llego a hacer Epic Mickey 3, pero hay que hacer un montón de experimentación y prototipos antes de estar preparado para hablar sobre ello. Pero ya sé lo que hacer, así que no te preocupes, va a ser guay si llegamos a hacerlo.

¿Cuál es tu película Disney favorita?
En cuanto a cortometrajes, mis favoritos son The Mad Doctor (1933) y Clock Cleaners (1937). Si se trata de largometrajes animados, me quedo con La Bella Durmiente (1959). Y si hablamos de largometrajes de carne y hueso, tengo especialmente en mi corazón a Un sabio entre las nubes (1961) y El extraño caso de Wilby (1959). Las vi en mi infancia, y aún las adoro.

WARREN SPECTOR: "HE QUERIDO UN EPIC MICKEY EN 3DS DESDE QUE VI LA CONSOLA EN EL E3 HACE 2 AÑOS"

Peter Ong

"Disfruto explorando nuevos tipos de jugabilidad"



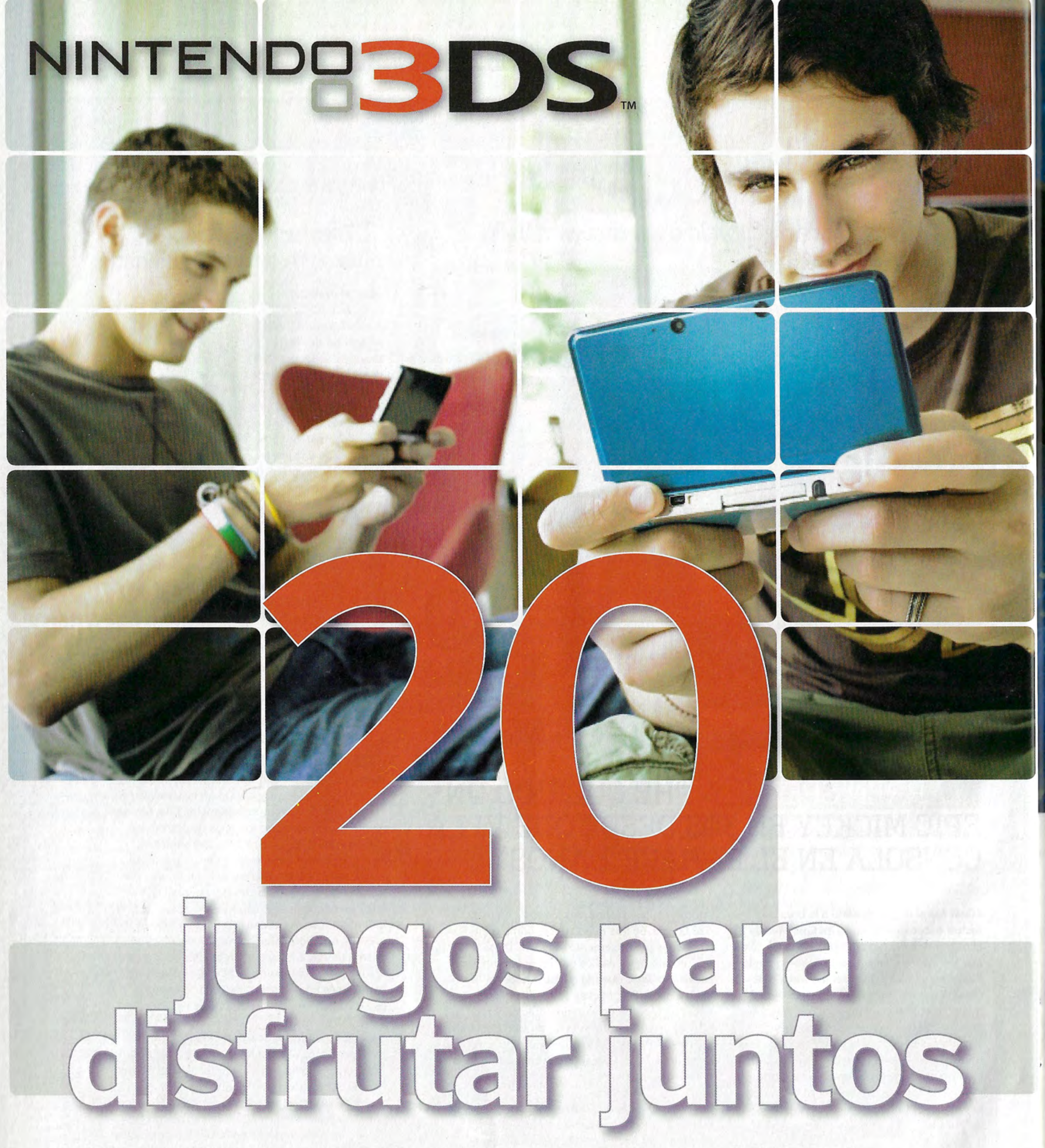
Director creativo y co-fundador de DreamRift (Epic Mickey: Mundo Misterioso).

¿Qué elementos compartirá Mundo Misterioso con Castle of Illusion de Mega Drive y qué elementos compartirá con la saga Epic Mickey?
Crecí con Castle of Illusion, y cuando empecé a desarrollar juegos siempre fue una inspiración muy importante. Esta vez he tenido la oportunidad de dirigir un tributo a ese juego, y hemos intentado traer de él todo lo que hemos podido. Hemos recuperado y reinterpretado mucha de la música, que esta vez está totalmente orquestada. Además, hemos usado efectos de sonido similares, pero hechos con tecnología moderna, y los movimientos y animaciones de Mickey también están inspirados por Castle of Illusion. En cuanto a la saga Epic Mickey, este juego también transcurre en el Páramo, el lugar al que van las cosas Disney cuando no son tan populares, ya que Castle of Illusion es un juego antiguo del que la gente ya no habla mucho.

Después de desarrollar juegos para DS, ¿cómo ha sido la experiencia de trabajar en 3DS?
Trabajé en dos juegos para DS: Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure y Monster Tale. Disfruté mucho explorando nuevos tipos de jugabilidad que eran posibles gracias a las dos pantallas. Nunca sentí que fuera suficiente con poner sólo algo como el mapa en la pantalla táctil, sino que siempre he querido usar la doble pantalla para crear un nuevo tipo de experiencia de juego. Con 3DS nos ilusionó que, al ser la sucesora de DS, podíamos explorar el mismo tipo de ideas y al mismo tiempo también el efecto 3D. Queríamos aprovechar este nuevo efecto con algo que la gente se esperase menos: gráficos clásicos al estilo 2D con mundos y personajes de Disney.

¿Qué juegos has jugado este año?
Hace poco empecé con New Super Mario Bros. 2, y tengo muchas ganas de jugar a Paper Mario: Sticker Star cuando esté disponible. Otro juego al que he jugado mucho es Ghost Recon: Shadow Wars, un gran juego de cuya calidad no todo el mundo es consciente. Es un RPG estratégico muy distinto de otros juegos basados en Tom Clancy.

¿Cuál es tu película Disney favorita?
La Bella y la Bestia, que además es probablemente mi película de animación favorita de la historia. Por eso quise que el personaje de Bestia fuese el primero al que rescatas en el juego.



20 juegos para disfrutar juntos

Está claro que 3DS es una consola multijugador por vocación, por eso nos hemos propuesto seleccionarlos mejores títulos para disfrutar juntos en red y online.

Jugadores
1-2
solo en red local

20 LEGO Batman 2

Modos multijugador: Historia y misiones

Los LEGO recuperan la tónica de los beat´em ups a dobles de toda la vida, y encima este tiene el encanto de incluir a todos los héroes de DC. Tanto la historia como las misiones que desbloqueamos están pensadas para disfrutarse a dobles, hasta el punto de que, si jugamos en solitario, un segundo personaje nos acompaña controlado por la consola. Y no sólo pelear, resolver puzles entre dos también es más satisfactorio: casi todos están pensados para que realicemos acciones simultáneas, como activar interruptores a la vez.

Jugadores
1

19 Nintendogs

Intercambio de datos por Streetpass y Spotpass

No tiene modos multijugador, pero es lo de menos: inmediatamente se convierte en una experiencia social. La educación de la mascota es cosa de toda la familia (sobre todo si hay hermanos pequeños en casa), y mediante Streetpass y Spotpass interactuamos con las mascotas de otros jugadores.



Nintendogs es una gran manera de enseñar a los peques cómo se cuida una mascota.

18 Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios

No tiene multijugador como tal

Jugadores
1



Un caso parecido: aunque se trata de una aventura para un solo jugador, ya se ha convertido en un clásico resolver junto a la familia o con la pareja los puzles de los juegos de Layton. Mejor en 3DS XL, la pantalla más grande es ideal para jugar acompañados y disfrutar de las alucinantes escenas de anime. Y recuerda que las entregas de DS son compatibles con la nueva consola.

Jugadores
1-4
Solo en red local

17 Starfox 64 3D

Modos multijugador: Modo Batalla

Cuatro pilotos se las ven en red local, cada uno con su Arwing (y solo hace falta una copia del juego). Podemos jugar hasta que solo quede uno, acumulando puntos por cada nave derribada o en modo contrarreloj: gana aquel que derribe más rivales antes de agotarse el tiempo. Muy divertido, pero sin online.



En estas batallas aéreas podemos jugar cuatro a la vez con un solo cartucho.

Jugadores 1-2 Red local y online

16 Resident Evil The Mercenaries

Modos multijugador: todas las misiones se pueden jugar a dobles

Uno de esos títulos donde la diversión aumenta exponencialmente jugando a dobles. Sin más objetivo que exterminar a todos los zombis y monstruos del nivel antes de que se acabe el tiempo, podemos disfrutar todas las misiones a dobles en red local y online. La posibilidad de tramar estrategias conjuntas, acudir en ayuda del otro o dividirse el nivel para batir el récord de tiempo es el gran atractivo del este The Mercenaries, además de jugar con personajes de toda la historia de la saga, claro.

Elige tu personaje favorito de RE y lánzate junto a un amigo a limpiar de monstruos los escenarios.

Cada personaje puede equipar tres habilidades: mejoras de salud, puntería, daño a los enemigos...



15 Ridge Racer 3D

Jugadores 1-4 Solo en red local

Modos Multijugador: carrera individual y por equipos

La velocidad siempre mola más si compites con humanos, y este es un buen ejemplo. Hasta 4 jugadores en red local disputamos carreras normales, todos con el mismo coche en el modo One-Make Racing y por equipos de dos en Team Battle. Se echan mucho de menos campeonatos y modo online, pero si te juntas con cuatro amigos es una gran forma de disfrutar de velocidad y diversión arcade puras y duras.



14 WWE All Stars

Jugadores 1-2 Solo en red local

Modos multijugador: 8 tipos de combates

Una auténtica pena que solo permita dos jugadores en red local, pero a pesar de ello el wrestling de este cartucho es muy entretenido a dobles. Elegimos entre más de 40 estrellas de todos los tiempos y tenemos ocho tipos de combate, incluidas las peleas en jaulas y las batallas extremas en las que utilizamos objetos. Espectacular y muy jugable.



Lucha arcade con estrellas clásicas y actuales y combates a dobles.

13 FIFA 13

Jugadores 1-2 Solo en red local

Modos multijugador: Partidos cooperativos y Vs.



Los juegos de fútbol son una gran experiencia multijugador, así que en la lista no podía falta el mejor del catálogo de 3DS... a pesar de sus carencias. La falta del juego online es un palo enorme y le impide llegar más alto en la lista, pero si puedes jugar con un amigo en red local, te espera fútbol de calidad, tanto 1 Vs. 1 como los dos juntos contra la CPU. Y con tu equipo favorito: hay 500.



12 Dead or Alive Dimensions

Modos multijugador: Versus y Desafío en grupo

Jugadores 1-2 Red local y online



Las ultraveloces peleas de DoA se viven en multijugador uno contra uno y además en el modo Desafío en Grupo: dos jugadores nos relevamos contra uno o dos rivales controlados por la CPU. El personaje que permanece en espera va recuperando vida. Además, mediante Streetpass conseguimos perfiles de jugadores para luego retarlos online y ganar medallas. Bastante completo.

11 Tekken 3D Prime Edition

Rivales online: 1-8 Red local y Online /

Jugadores 1-2 Red local y online



Otro clásico de la lucha. Solo permite partidas uno contra uno, pero con búsqueda de rivales online según su porcentaje de victorias y puntos. Su sistema de lucha, más profundo que el de DoA y con más diferencias entre personajes (aunque no tan dinámico), acaba haciendo el online más duradero.





Hay 47 pruebas de lo más diversas, desde deportes de equipo como el fútbol o el voley-playa a pruebas individuales de atletismo, natación, gimnasia... todas pueden disfrutarse en multijugador local con una sola copia del juego.



Jugadores 1-4 Solo en red local

10 Mario & Sonic en los JJOO

Modos multijugador: Prueba única y Serie de Pruebas

Ni más ni menos que 47 pruebas incluye el juego, de todo tipo de disciplinas. Y todas pueden jugarse en modo multijugador y con un solo cartucho en modo Descarga. Hay dos modos principales: participar en una prueba en concreto o en una serie de pruebas consecutivas. En muchas jugamos los cuatro jugadores a la vez, otras (como el boxeo) son para dos jugadores, y en algunas como la gimnasia jugamos por turnos. Variedad y diversión aseguradas.



9 Mario Tennis Open

Jugadores 1-4 Red local y online

Rivales online: Exhibición, Partido Abierto, Tiro al Anillo y Super Mario Tennis

Completísimo: jugamos en red local con un solo cartucho (modo Descarga) partidos de exhibición y los minijuegos Tiro al Anillo y Super Mario Tennis (este solo dos jugadores). Online, el modo Exhibición es para jugar con amigos y el Partido Abierto para jugadores de toda Europa. ¡Y tiene ránking en la red!



El primer Mario Tennis con modo online tiene uno de los multijugador más completos de toda la consola.

8 Resident Evil Revelations

Jugadores **1-2** Red local y online

Multijugador: Modo Asalto

El mejor extra que ha ofrecido hasta ahora 3DS es... más que un extra. Cuando acabas la aventura, se desbloquea el modo Asalto: en él podemos jugar misiones en los escenarios de la historia, a dobles en local u online, con todos los personajes que hemos controlado en el juego más otros desbloqueables, modos de dificultad más alta y criaturas de mayor tamaño. Tan molón como la aventura en sí.

7 Theatrhythm Final Fantasy

Jugadores **1-4** Solo en red local



Modos Multijugador: Notas Oscuras

Una gran -y musical- experiencia multijugador: en el modo individual descubrimos notas oscuras que desbloquean parejas de canciones para cuatro jugadores. Las canciones y la dificultad surgen aleatoriamente, así que hay una gran variedad de notas. Y los 4 compartimos barra de vida... ¡afina tu ritmo por el bien del equipo! Eso sí, cada uno debe tener su cartucho.

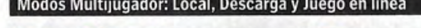


➲Disfrutar las melodías de Final Fantasy en compañía es una experiencia realmente divertida... y única en el catálogo de 3DS.

6 Tetris



Jugadores **1-8** Red local y online



Modos Multijugador: Local, Descarga y Juego en línea



El puzle por excelencia viene con un surtido de modos increíble, incluidos muchos para hasta 8 jugadores. En juego local (cada uno con su cartucho) hay 5 modos distintos, desde el simple Vs. a pruebas mucho más originales. En modo Descarga (con un solo cartucho) hay 3 modos. Y online, retamos a jugadores de todo el mundo al clásico 1 Vs. 1. Diversión asegurada e infinita.



5 New Super Mario Bros. 2

Jugadores **1-2** Solo en red local

Modo Multijugador: Cooperativo

Desde New Super Mario Bros. Wii, todos sabemos lo genial que es una experiencia plataformera con Mario en multijugador. En este juego podemos disfrutar de toda la aventura a dobles. Se trata de una experiencia muy cooperativa, ya que se suman las monedas que recogemos y no hay ganador al final del nivel.





iCuidado, no te separes mucho! Si te sales de la pantalla, aparecerás flotando en un burbuja.

4 Super Street Fighter IV

Modos Multijugador: 1 Vs. 1

Jugadores **1-2** Red local y online



En la doble pantalla se dividen la acción del combate y los movimientos predefinidos.

Fue un juego de lanzamiento de 3DS, y sigue siendo una de las mejores experiencias que puedes vivir en tu consola. El juego de lucha más emocionante y profundo permite partidas en red local y online con sus 35 luchadores. **No tiene ránking ni torneos**, pero nadie le puede quitar que es el mejor juego de lucha que existe. Además, un modo **Streetpass** de intercambio de figuritas completa la experiencia social del **rey indiscutible** del género en cualquier consola.

3 Heroes of Ruin

Jugadores **1-4** Red local y online

Modo Multijugador: Aventura

Cuatro aventureros en red local u online, chat de voz para comunicarse y todo el mundo del Velo por explorar. Heroes of Ruin nos permite formar equipo con otros tres jugadores para vivir una emocionante aventura de rol y acción al estilo Diablo, explorando mazmorras, recogiendo tesoros y comerciando con jugadores de todo el mundo. Además, cada pocos días el juego se actualiza con nuevos desafíos vía Spotpass.



Un juego de rol y acción enorme que se disfruta a tope en compañía.



Hay decenas de miles de objetos, y podemos intercambiarlos.

2 Kid Icarus Uprising

Jugadores **1-6** Red local y online

Modos Multijugador: Luces y Sombras y Supervivencia

El juego de Pit no solo nos fascinó con su completo modo Historia. Su multijugador es fantástico: batallas de 6 jugadores en red local u online, todos contra todos o en el modo por equipos Luces y Sombras: cuando la barra de vida de uno de los equipos llega a cero, uno de sus integrantes se convierte en ángel, y el que acaba con el ángel rival gana. Elige con acierto el arma que llevas entre los cientos disponibles en una experiencia intensa y estratégica. Y el gran diseño de los escenarios pone la guinda.



Crear equipos compensados, cada uno con diferentes tipos de armas, es clave para ganar.



1 Mario Kart 7

Jugadores **1-8** Red local y online

Modos Multijugador: Grand Prix, Batallas de monedas y globos

No es una sorpresa: el mejor título multijugador que existe gana la carrera. Ocho jugadores en red local (con un solo cartucho) y online con jugadores de todo el mundo. Puedes crear comunidades y torneos, y jugarás toda tu vida.

La posibilidad de configurar nuestro kart con las piezas que desbloqueamos añade estrategia.

Novedades



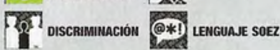
Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación


EDAD RECOMENDADA

VIOLENCIA

DISCRIMINACIÓN

LENGUAJE SOEZ

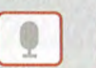
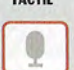
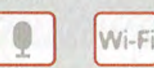
SEXO DROGAS MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.


PANTALLA DOBLE

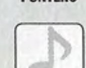
PANTALLA TÁCTIL
WIRELESS




CHAT
MICRÓFONO
ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.


NUNCHUK

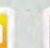
PUNTERO
VIBRACIÓN


SENSOR MOVIMIENTO
ALTAVOZ
ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...



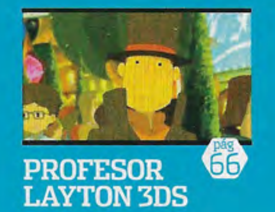

REALIDAD AUMENTADA
FOTOS 3D/ CÁMARA
NINTENDO 3D SOUND
JUEGO ONLINE






STREETPASS
eSHOP
SPOTPASS
Mii



















Género **RPG**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-5**
Precio **40,95 €**
pokemonblackwhite.com






PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · JUEGO ONLINE

Argumento

Las nuevas Ediciones Blanca 2 y Negra 2 te harán volver a atravesar la Región de Teselia para conseguir todas las Medallas de Gimnasio y derrotar al Equipo Plasma. Pero ya nada va a volver a ser como antes...

EL DATO

La nueva Pokédex cuenta con Pokémon de anteriores generaciones... en total hay unos 300

Pokémon
Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2

Regresamos a Teselia dos años después de haber derrotado al equipo Plasma. ¿Cuánto ha cambiado? Lo averiguamos.

Como en cada generación de Pokémon, a las Ediciones Blanca y Negra debía de acompañarle una tercera versión. Al menos, esto había ocurrido hasta ahora con las Ediciones Amarilla, Cristal, Esmeralda y Platino. Y oye, las tradiciones hay que cumplirlas.

Estas versiones siempre fueron buenos juegos, pero nos dejaban una sensación ambivalente: ¿eran realmente juegos nuevos?, ¿tenían suficientes cambios respecto de las ediciones originales? Casi siempre la respuesta era poco satisfactoria. Pareciera que la tercera versión tuviera que haber sido realmente el juego original, sin zarandajas de por medio. ¿Para qué esperar a sacar la versión completa más tarde?

¿Un nuevo juego? ¡Dos!

Pues bien, parece que GameFreak ha tomado buena nota de este sentir generalizado respecto a las "terceras versiones" y lo ha solucionado... dándonos dos terceras versiones. O, quizá, dos nuevos juegos. Sí, porque las Ediciones Blanca 2 y Negra 2 tienen una **historia, un mapa y unas atracciones lo suficientemente distintas** como para no ser una "tercera versión" al uso de las Ediciones Blanca y Negra, sino algo más. Un nuevo juego, quizá.

No nos engañemos. La región de Teselia es la misma. Sí, tiene nuevos Pokémon, objetos y entrenadores, y algunos de sus personajes y eventos han cambiado. Pero en lo esencial no hay nada nuevo por descubrir, salvo por un **30% adicional de mapa**, que no es poco. Casi todos los contenidos de las ediciones Blanca y Negra estarán presentes en las nuevas ediciones, como en toda buena tercera versión. Entonces, ¿dónde se ha producido la verdadera evolución?





Nuevo Rival. Matís es un gran entrenador y te ayudará muchas veces durante tu aventura. Pero también querrá luchar.



Pokémon World Tournament

En el nuevo Pokémon World Tournament podrás enfrentarte a tus Líderes de Gimnasio favoritos, desde Misty y Broca de la Región de Kanto hasta Marcial y Galano de la región de Hoenn (también están los de Johto y Sinnoh). Se trata de un torneo por eliminatorias en el que vas avanzando por diferentes rondas hasta llegar a la final. Los primeros torneos te resultarán más sencillos, pero los rivales se irán haciendo cada vez más duros hasta ser los mismísimos Campeones de Pokémon.



Cintia, campeona de Sinnoh, es uno de los Campeones que deberás derrotar en el Pokémon World Tournament. Sus Pokémon incluyen a Garchomp, Lucario o Glaceon. Cuidadito con ella.



El cuadro de eliminatorias te indica qué rivales van avanzando de ronda. Aquí arriba puedes ver a los Líderes de Gimnasio de Kanto enzarzados en un torneo sin cuartel. ¿Quién se llevará la victoria?



Lance, campeón de Kanto, es el plato fuerte del torneo. Sólo podrás enfrentarte a los Campeones una vez que hayas derrotado a todos los Líderes de Gimnasio de todas las Regiones.





El giro inesperado se encuentra en la **historia**. No tiene nada que ver. La historia transcurre dos años después de la derrota del Equipo Plasma, y cuenta con nuevos personajes, nuevo protagonista, e incluso empiezas la aventura desde otra zona de Teselia. Deberás atravesar la zona suroeste de Teselia y conocer a un nuevo **Rival**, además de enterarte de qué ha sido de tus amigos en tu anterior aventura. Y es que **Cheren** es ahora el primer Líder de Gimnasio, mientras que **Bel** es ayudante de la Profesora Encina.

Además, tu aventura por los Gimnasios y ciudades de Teselia no podría ser más distinta: casi vas en dirección contraria, de hecho. Tienes **tres nuevos Líderes de Gimnasio**, en tres nuevas ciudades: Cheren es el Líder del Gimnasio de Ciudad Engobe, mientras que los nuevos personajes Hiedra y Ciprián lo son de los Gimnasios de Ciudad Hormigón y Ciudad Marga respectivamente.

Hazte con Genesect

A partir del 11 de octubre, consigue a Genesect por distribución especial. Su movimiento característico es Tecno Shock, un ataque que solo él puede aprender.

El Equipo Plasma renace

El Equipo Plasma ha vuelto, aunque se ha escindido en dos partes casi opuestas: una de ellas ocupa el lado oscuro de la fuerza, mientras la otra trata de enmendar los errores anteriores. Sus colores, blanco y negro, son muy reveladores. ¿Quiénes están detrás de ellos? ¿Y qué tienen que ver Kyurem Blanco y Kyurem Negro en todo esto? Y ese misterioso investigador Acromo, tampoco se sabe muy bien de qué lado está...

EL GIRO INESPERADO DE ESTAS EDICIONES SE ENCUENTRA EN LA HISTORIA



El punto de partida es Ciudad Engobe, situado en confín suroeste de Teselia. Date una vuelta por aquí antes de explorar.



Nuevos aparatos: La PokéDex ha cambiado totalmente de look y el Videomisor ahora incorpora minijuegos con globos



Por otro lado, de N irás sabiendo poco a poco nuevas cosas durante tu aventura, especialmente si usas la **nueva función Nexo Recuerdo**, que te permite conectar con tus Ediciones Blanca y Negra para traerte datos de tu antigua aventura, así como luchar contra algunos entrenadores y encontrar los Pokémon que N ha ido liberando.

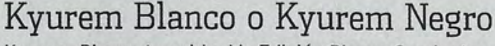
PWT y Pokéwood

Por supuesto, cuentas además con otras pequeñas y grandes novedades que te mantendrán ocupado aún más tiempo.

Por ejemplo, se ha introducido un **nuevo sistema de competición** llamado Pokémon World Tournament en el que te enfrentas a los Líderes de Gimnasio y Campeones de todas las Regiones conocidas del mundo Pokémon, e incluso puedes obtener nuevos retos por la CWF de Nintendo, donde enfrentarte a los campeones del VGC 2012, como Ray Rizzo y posiblemente los españoles Jaime Martínez y Abel Martín.

EL MISTERIOSO INVESTIGADOR ACROMO... ¿DE QUÉ LADO ESTÁ?

También cuentas con los **Estudios Cinematográficos Pokéwood**, donde deberás manejar a tu personaje y su Pokémon diciendo las frases y usando los ataques apropiados para hacer divertidas películas. Puedes incluso hacer que tu Pokémon se convierta en una estrella de Pokéwood y brille de una manera muy parecida a un Pokémon variocolor.



Kyurem Blanco o Kyurem Negro

Kyurem Blanco 'apadrina' la Edición Blanca 2, mientras que Kyurem Negro hace lo propio en la Edición Negra 2. Ambos tienen un toque de Kyurem con algo de Reshiram y Zekrom respectivamente, pero ¿cuál es mejor?



KYUREM BLANCO Esta Forma de Kyurem es especialmente buena en Ataque Especial, haciendo mucho daño a sus rivales. Tiene la habilidad Turbollama, como Reshiram, y puede aprender Llama Gélida.

KYUREM NEGRO es un Pokémon demoledor con su gran Ataque. Tiene la habilidad Terravoltaje y puede aprender Rayo Gélido.





Estudios Pokéwood

En los Estudios Cinematográficos Pokéwood tu misión será hacer películas Pokémon, en las que tú serás el protagonista. Usando un Pokémon de alquiler, deberás seguir el guión de la película y ordenar a tu Pokémon que use los ataques adecuados para que así tu película guste entre el público y recaude más dinero.



Tus rivales en las escenas pueden ser Pokémon o... máquinas.



El objetivo es seguir bien el guión. Hazlo y tu película recaudará más.

No sigas buscando, el Pokéwood se encuentra al norte de Ciudad Hormigón.



Las Misiones Festival se pueden jugar solos o con hasta 100 jugadores. Si las superas, ganas objetos y Regalosferas.



Para entrar en la zona Nexo, basta seleccionar "inalámbrica" en tu C-Gear. Y contacta con jugadores que estén cerca.



Una novedad interesante. En Ciudad Fayenza te encontrarás un nuevo tutor de movimientos



Una misión Festival puede ser buscar Pokémon por la hierba alta.

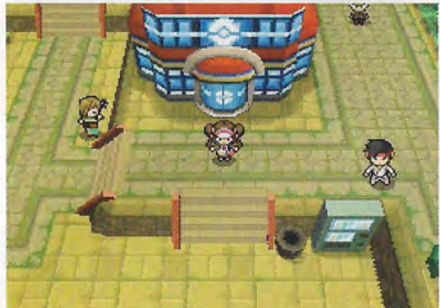
Igualmente, puedes hacer que la historia sea más fácil o más difícil mediante un nuevo **sistema de llaves** que se transfieren entre los nuevos juegos mediante la función **Nexo Teselia**. También podrás transferir la Ciudad Negra y el Bosque Blanco entre Ediciones opuestas y otras cosas interesantes mediante esta función, como conectarte a la nueva aplicación **RAdar Pokémon** -disponible en eShop el mismo día que el juego- para Nintendo 3DS y obtener así las **nuevas Formas Tótem** de Tornadus, Landorus y Thundurus.

Para los jugadores competitivos, además del PWT y el **Metro Batalla**, se han introducido varias novedades: por un lado un mejor control de las desconexiones en batallas online, y por otro importantes novedades para el metajuego competitivo, con nuevos tutores de movimientos y habilidades ocultas.

También han añadido la **Galería Unión**, que se llena de todos los amigos con los que te rela-









Ciudad Caolín es diferente según la edición a la que estés jugando. Arriba, Caolín en Blanca 2.

La Ruta 4 es tormentosa en Blanca 2, y tiene un aspecto más cuidado en Negra 2 (abajo).

El Rascacielos Negro y el Cavernogal Blanco

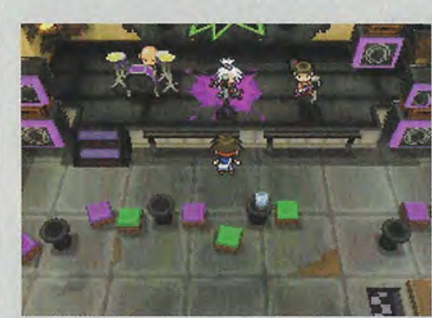
Busca estos lugares en cada edición para encontrar nuevos desafíos. Te enfrentarás a Pokémon y entrenadores del más alto nivel y conseguirás puntos de experiencia y objetos. Podrás acceder a ambos lugares tras ingresar en el Hall de la Fama y haber visitado a Mirto en Pueblo Ocre. Y prepárate, muchos de los Pokémon no los habrás visto en ningún otro lugar de Teselia.





Los nuevos gimnasios

Hiedra y Ciprián son los otros dos nuevos Líderes de Gimnasio aparte de Cheren. Sus Gimnasios se basan en una sala de conciertos clandestina y en un estanque lleno de hojas flotantes. El resto de Gimnasios también tienen nuevos puzzles que deberás resolver antes de poder enfrentarte contra su carismático Líder.





GAMEFREAK NOS SORPRENDE CON DOS EDICIONES QUE MÁS QUE UNA TERCERA VERSIÓN, PARECEN NUEVOS JUEGOS

ciones de forma online. Gracias a este **nuevo centro comercial** podrás entrenar el Esfuerzo y el Nivel de tus Pokémon mucho más fácilmente, o agilizar la crianza de Pokémon enormemente.

Concluyendo

Finalmente, las nuevas Ediciones cuentan con un sistema en el que deberás obtener **más de 250 insignias**, algunas de ellas tan complicadas que te pasarás meses para conseguirlas. Para empezar, completar la nueva PokéDex de Teselia con 300 Pokémon ya va a ser todo un reto: y esto sólo es una insignia.

En definitiva, las nuevas Ediciones deparan bastantes más **sorpresas en su argumento y novedades en su jugabilidad** de lo que cabría esperar en un principio de una tercera versión de un juego de Pokémon. Esta vez, GameFreak se lo ha currado más. No se han conformado con añadir cuatro cosas a las ediciones originales, sabedores de que con eso iban a vender el juego igualmente. Han querido ofrecernos algo nuevo. Y se puede decir por tanto que las ediciones Blanca 2 y Negra 2 no hacen honor a su nombre. No son tan parecidas a las Ediciones Blanca y Negra como podría resultar a simple vista. Son, casi, un nuevo juego. O dos.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Los gráficos clásicos de Pokémon nunca fallan, aunque esperamos que usen modelos 3D para variar.

Diversión ★★★★
Para rato: A todo lo de B/N le añade el PWT, el Pokéwood y conseguir 250 insignias.

Multijugador ★★★★
Vuelven la Zona Nexo, el Dream World y el ranking online, ahora con más torneos online.

Duración ★★★★
Deberás conseguir 8 medallas de Gimnasio, capturar más de 600 Pokémon y luego irte online.

Lo mejor y lo peor

La nueva historia, novedades del PWT, Pokéwood, el Nexo Teselia, la Galería Unión...

Seguimos esperando que la saga principal de Pokémon salga para 3DS.

Nuestra opinión

De tercera versión nada, juego nuevo

Las nuevas Ediciones Blanca 2 y Negra 2 no son una mera tercera versión de sus antecesoras, como hemos explicado, sino que cuentan con una nueva historia y muchas novedades jugables capaces de sorprendernos.

Te gustará...

Más que...



Heartgold/Soulsilver

Y más que...

Blanco y Negro

Total



Hablamos con...
Junichi Masuda y Takao Unno

"El diseño de los Pokémon es lo más importante; tiene preferencia sobre sus parámetros"



Perfiles

Junichi Masuda es director, compositor, diseñador y programador de los videojuegos creados por GameFreak inc y ha estado involucrado con la marca Pokémon desde el desarrollo del primer juego de la saga. Produjo Pokémon HeartGold y SoulSilver y dirigió Pokémon Negra y Blanca.

Takao Unno, es diseñador/ilustrador de Pokémon. En la saga desde Leaf Green, ha saltado de la dirección de arte en HeartGold y SoulSilver, a la dirección de las ediciones Pokémon Blanca 2 y Negra 2.

Blanca 2 y Negra 2 rompen con la tradición de publicar una 3ª versión. ¿Qué les dio la idea de introducir un cambio como éste?

Junichi Masuda: Nunca hemos puesto un especial énfasis en la necesidad de que haya una tercera versión... siempre ha sido un punto de partida desde el que desarrollar nuevas ideas que surgieron durante el desarrollo de los primeros juegos. Por ejemplo, a veces queremos añadir nuevos elementos en los combates hacia el final del desarrollo del juego, y por eso en su momento desarrollamos la Edición Platino.

En este caso, con las Ediciones Blanca 2 y Negra 2, durante la producción de las anteriores ediciones, en la segunda fase de su desarrollo, surgió la idea de introducir una nueva función. Se trata del Nexo Teselia, mediante el cual, al final del juego puedes obtener una "llave" que enviar a otro jugador cuando te conectas con él, permitiendo que su juego sea más fácil o más difícil. Esto, por ejemplo, si dos hermanos tienen los juegos, y el pequeño está encontrando dificultades con él en algún punto, su hermano mayor le puede enviar la "llave" correspondiente para ponérselo más fácil.

El Apunte del Experto *En Platino, Game Freak introdujo el Frente Batalla o los tutores de movimientos. Parece que la idea surgió al final del desarrollo de Diamante y Perla.*

EN LA VIDA REAL LOS SERES VIVOS NO SE PUEDEN COMBINAR, POR ESO LOS KYUREM DAN UN POCO DE MIEDO...

En las nuevas Ediciones contaremos con nuevos personajes, ¿cuáles fueron sus fuentes de inspiración y cuál es su personaje favorito?

Takao Unno: Respecto de los nuevos personajes, la verdad es que me parecen todos muy chulos, pero pese a ello, los que más me gustan son Kyurem Blanco y Kyurem Negro. Y es que... hasta ahora nunca ha habido Pokémon así. En la vida real, los seres vivos no se pueden combinar, y por eso estos Pokémon dan un poco de miedo, pues tienen algo de extraño, pero al mismo tiempo esto les da atractivo... es lo que sentía al diseñarlos.

Hablando de Kyurem Blanco y Kyurem Negro, ¿cómo llegaron a la idea de "fusionar" Pokémon y por qué se ha seguido?

Junichi Masuda: Lo cierto es que durante el desarrollo de las Ediciones Blanca y Negra, cuando creamos a Kyurem, lo diseñamos de tal manera que pudiera mejorar... y aunque el resultado final no estaba todavía pensado, ya teníamos en mente que Kyurem, Reshiram y Zekrom estaban relacionados de alguna manera. Y cuando desarrollamos las nuevas ediciones, decidimos que la mejor manera de aunar ambas ideas era hacer que surgieran dos nuevas Formas de Kyurem, resultantes de la combinación con Reshiram y Zekrom. La verdad es que tenía ganas de ver una fusión de Pokémon, y ésta era la oportunidad de hacer algo diferente.

El Apunte del Experto *En Blanca y Negra habia muchas pistas acerca de la potenciales nuevas Formas de Kyurem: sus stats en la forma original son inferiores a los de Reshiram y Zekrom y no presentan una orientacion hacia Ataque o Ataque Especial; su habilidad Presion no tiene nada de "original" frente a las habilidades de Reshiram y Zekrom; los ataques ocultos Rayo Gelido y Llama Gelida (de tipo Hielo pero con efecto de paralisis y quemadura); el misterioso orbe de color gris....*

La verdad es que era algo que algunos fans "predijimos", pues hay una leyenda en las Ruinas Submarinas de la Región de Teselia que habla de un posible "Rey de Teselia", y este es el motivo por el que esperábamos un nuevo Pokémon de tipo Dragón más poderoso en futuras ediciones... ¿se esconde algo más detrás de esta leyenda?, ¿esta leyenda se relaciona con las nuevas Formas de Kyurem?, ¿Kyurem Blanco y Kyurem Negro se fusionarán entre sí?

Junichi Masuda: Así que lo pensasteis, ¿cómo es eso? (Risas) La verdad es que no estoy tan seguro de que esta leyenda apunte necesariamente a Kyurem Blanco o Kyurem Negro, pero es posible que en estas Ruinas hayan vivido estos personajes de alguna manera. No lo tenemos muy claro todavía... pero lo cierto es que es una posibilidad interesante.

El Apunte del Experto *Los mensajes en idioma arcaico de las Ruinas Submarinas contienen una misteriosa leyenda que parece involucrar a Reshiram, Zekrom y Kyurem, al que se le trata como el Rey de Teselia.*



La entrevista tuvo lugar en un coqueto hotel de Londres, en pleno Picadilly. Un traductor nos ayudó con el japonés.

Sr. Unno, usted es director artístico de Pokémon desde hace 10 años, ¿qué nos puede contar acerca del proceso de creación de nuevos Pokémon y de nuevas regiones del Mundo Pokémon?

Takao Unno: La concepción de los Pokémon no es realmente como la creación de personajes en otros RPG o juegos de fantasía, donde todo parece inventado y fabricado de la nada. Pokémon es más como el mundo real... para mí el diseño de los Pokémon es lo más importante de todo y tiene preferencia sobre los parámetros finales del Pokémon. Hay ciertas cosas en las que pensamos a la hora de crear un Pokémon, por ejemplo cómo viven, qué comen, dónde viven, cómo interactúan con los humanos, cómo coexisten... esto nos lleva a conclusiones respecto a qué movimientos aprenden para sobrevivir, protegerse de los ataques o de los Pokémon que tratan de robarles la comida. En este sentido, a veces se deciden primero los parámetros del Pokémon, para decidir qué tipo de movimientos tienen, pero habitualmente es el departamento de planificación del juego el que decide qué stats va a tener el Pokémon.

Existe mucho interés respecto a N. Hubo mucha expectación cuando usted reveló en su blog el nombre completo de este personaje, Natural Harmonia Gropius, ¿qué es lo que más le gusta de este personaje? ¿Qué le inspiró a crearlo?

Junichi Masuda: Cuando pensé por primera vez en N lo ideé como el típico antagonista principal del juego. Sin embargo, quise que fuera un personaje que pudiera comprender los pensamientos de la gente y saber cuáles son sus intenciones, tenía que ser una persona de gran inteligencia. Así que me puse a investigar sobre gente brillante. Quería que fuera un genio, con gran capacidad de pensamiento matemático pero joven al mismo tiempo. Un personaje así no podía ser completamente malvado, de ahí que luego tuviéramos que diseñar al antagonista que moviera los hilos: Ghechis.

N es un personaje clave en la aventura. Es un tipo joven y brillante, pero también algo maléfico.

Al final de Blanca y Negra te cuentan que N se ha marchado volando en su Pokémon Dragón por una Región lejana. Los fans siempre han especulado que podría tratarse de Hoenn, o quizá alguna nueva zona de Teselia. ¿Qué hay de cierto en ello?

Takao Unno: En las nuevas Ediciones podréis descubrir algo más sobre lo que hace N durante el plazo de 2 años que transcurren entre las anteriores Ediciones y las nuevas Pokémon Blanca 2 y Negra 2 mediante Nexo Teselia. Los datos de la historia de Pokémon Blanco y Negro pasan a las nuevas ediciones Blanca 2 y Negra 2, donde continúa la historia y se desvela este misterio sobre N, entre otras cosas.

Pokémon World Tournament es una de las novedades más esperadas por los fans, ¿qué es lo que hizo que os planteaseis introducirlo? En concreto, podemos luchar contra Líderes de Gimnasio y Campeones de todas las Regiones, ¿por qué no están presentes los miembros del Alto Mando de estas Regiones? ¿los veremos en algún momento, quizá como descargable?

Takao Unno: La idea del Pokémon World Tournament surgió cuando atendí la Final del Campeonato Mundial VGC de Pokémon, viendo cómo distintos entrenadores fuertes luchaban entre sí... Y vi al Campeón del mundo real, de este Campeonato, y pensé que sería muy interesante que el Campeón de los juegos Pokémon pudiera enfrentarse al Campeón del mundo real... sería una batalla épica. De esta manera, si el VGC ocurriera en el Mundo Pokémon, los entrenadores fuertes serían los Líderes de Gimnasio y los Campeones de los juegos anteriores.... y esta es la motivación que me llevó a pensar en el Pokémon World Tournament.

En relación con el contenido descargable que nos sugieres, no hay planes de que vaya a ser posible el enfrentamiento con los miembros del Alto Mando. Para representar a cada Región ya se encuentra el Campeón correspondiente, y los miembros del Alto Mando se tienen que quedar para proteger sus respectivas Regiones en ausencia del Campeón.

El Apunte del Experto *El campeón del mundo en el VGC de 2012 ha sido Ray Rizzo... Ojalá que en un futuro pudiéramos jugar una batalla contra el equipo que él utilizó en esa gran final. De ser así, tendríamos a un Campeón del mundo real en nuestro juego.*

NO HAY PLANES DE QUE VAYA A SER POSIBLE ENFRENTARNOS CON EL ALTO MANDO EN EL WORLD TOURNAMENT

En cuanto al contenido descargable, el nuevo juego RAdar Pokémon (disponible en la eShop próximamente) permite a los jugadores capturar Pokémon en el mundo real usando la cámara de Nintendo 3DS. ¿Qué otras funciones de la 3DS consideráis potencialmente interesantes para futuros juegos de Pokémon, como por ejemplo el StreetPass, el SpotPass, la Nintendo Network o el sensor de movimiento?

Junichi Masuda: Cuando estuvimos en el Campeonato del mundo de videojuegos Pokémon nos gustó mucho la conexión automática entre consolas por medio de la función Streetpass, así como el hecho de poder registrar a gente de distintos países cuando te cruzas con ellos. No tenemos ninguna duda de que la Nintendo 3DS tiene muchas posibilidades, y estamos esperando poder sacarle el máximo rendimiento.



Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios

Nuestro admirado Hershel Layton da el salto a 3DS en un juego que desde ya se convierte en uno de nuestros favoritos de la consola.

Género **Aventura/Puzles**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1**
Precio **45,95 €**
www.nintendo.es

STREETPASS · **SPOTPASS** · Mii · JUEGO ONLINE

Argumento
Un misterioso hombre enmascarado provoca el pánico en la ciudad de Montedore con sus escalofriantes prodigios. Layton debe detenerle...

EL DATO
Llegará a tener 515 puzles: 150 en la aventura principal, y 365 mediante descargas gratis por Spotpass



El nuevo mapa táctil. Por fin: ahora el mapa está en la pantalla táctil y para ir a una localización solo tienes que pinchar en ella. Como en Rhythm Thief.



La Máscara del Caos, un objeto que otorga poderes a su poseedor, es la clave de una historia que se narra con alucinantes escenas de anime y doblada al castellano.



LOS PERSONAJES están en 3D, los escenarios presentan un efecto de profundidad brillante.

EN LA CIUDAD conocerás a viejos amigos de Layton que ahora residen aquí.

Preciosa Montedore

En solo 18 años esta ciudad ha pasado de humilde hostal a ciudad rica y grande. ¿Qué misterio se esconde detrás de esto?

Una de las sagas más populares y rebosantes de calidad de entre las nacidas en DS se estrena en 3DS para regocijo de sus seguidores. Después de cuatro entregas en las que l**as mecánicas jugables y estéticas** permanecieron prácticamente intactas, el salto a la nueva consola ha propiciado una necesaria evolución que otorga un aire más fresco a la fórmula sin dejar de apoyarse en los cimientos de siempre, y unos gráficos que por primera vez se basan en **diseños 3D** muy logrados que dejan atrás de manera natural los sprites en los que se asentaban las entregas de DS.

Modales de caballero

Lo que estéis familiarizados con los juegos del caballero londinense conocéis bien sus ingredientes: **un argumento complejo y lleno de misterio**, carismáticos personajes y escenarios con una fuerte estética anime, y como alma del juego una serie puzles que retan nuestro intelecto. Como es habitual, los estrambóticos personajes con los que interactuemos nos desafían constantemente a puzles, que en esta ocasión ascienden a **150** en la aventura principal más otros **365** descargables gratuitamente (uno nuevo por día durante un año). Todos ellos son nuevos, y una vez más incluyen vertientes de todo tipo como lógica, números y habilidades mentales muy variadas que exigirán grandes dosis de concentración, raciocinio e imaginación. Siguen la tónica habitual de la saga con nuevas ideas y vueltas de tuerca tan ingeniosas como de costumbre. Pero **la mayor revolución jugable** que ha vivido el caballero del sombrero de copa desde su nacimiento nos llega en forma de una nueva manera de explorar los escenarios. Ahora contamos con una lupa como herramienta para examinar cómoda y concienzudamente todos los rincones ➲



El fabricante de puzles

Los puzles están creados por **Akira Tago**, famoso en Japón por la serie de libros **Atama no Taisou**, que comenzó a publicarse en **1966** y contienen puzles del mismo estilo que la saga Layton.

Puzles a tutiplén

Los puzles, el meollo del juego, retan tu capacidad de cálculo y tus dotes de observación y deducción. Aunque algunos son obligatorios, no es necesario completarlos todos para ver el final del juego, y siempre puedes recuperar los que hayas dejado sin resolver. Además, cada día durante un año recibirás uno nuevo por SpotPass.



A base de golpes hay que colocar estos bloques como aparecen arriba a la derecha

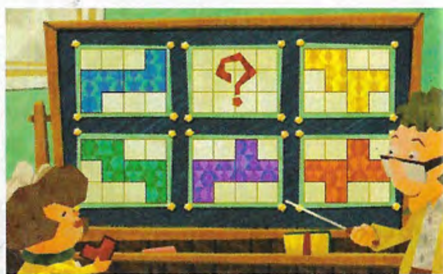


Algunos puzles como este ponen a prueba nuestro dominio de los números.



En este puzle tenemos que demostrar nuestro nivel de observación y deducción.


El joven Hershel Layton, junto a sus amigos Randall y Angela. Los tres vivían por esa época en el pueblo de Stansbury.


Si te gustan los puzles, no soltarás el juego durante un año gracias a los puzles descargables que llegarán cada día.



Esta es la tienda para todo, uno de los minijuegos que encontraremos esta vez en el baúl del profesor. ¡Vende todo lo que puedas!

El segundo de la segunda trilogía

El último de DS (Llamada del Espectro) iniciaba una nueva trilogía, cronológicamente anterior a los primeros juegos, aunque cada título tiene una trama propia. En estas nuevas entregas tenemos a Emmy Altava, ayudante del profesor.






El caballero enmascarado es el enigmático antagonista de esta entrega, y un tipo muy astuto. ¿Quién se esconde tras esa máscara?

de cada escenario, y si la colocamos sobre un punto de interés se vuelve de color naranja. Seguro que en las entregas de DS acabasteis en más de una ocasión hastiados de tanto aporrear la pantalla con el stylus **en busca de monedas,** con las que se comprar pistas para los puzles. Eso quedará atrás a partir de ahora gracias al nuevo sistema, con el cual podemos encontrar las monedas y otras cosas de manera mucho más apropiada. Además, en algunos puntos la lupa se vuelve azul y podemos **hacer zoom** para descubrir rincones secretos en los que seguir explorando.

Máscaras del pasado

Toda esta exploración tiene como objetivo desentrañar los misterios de esta entrega, que giran en torno a un misterioso personaje que oculta su rostro con **La Máscara del Caos**, un místico objeto que según se dice otorga poderes sobrenaturales. Este enmascarado es el antagonista de la trama, a quien Layton y la policía buscan por sus sorprendentes acciones en la ciudad de Montedore, que incluyen prodigios como convertir a ciudadanos en piedra y dar vida a las pinturas de los cuadros de un museo. El profesor enseguida se da cuenta de los estrechos vínculos de este caso con una experiencia que vivió en **su juventud**, lo cual da pie a extensas y magníficas partes del juego en las que miramos atrás en el tiempo y controlamos a Layton cuando sólo era un chaval de 17 años. Así conocemos **Stansbury**, el pueblo en el que nuestro célebre protagonista vivió unos años en su adolescencia, y también



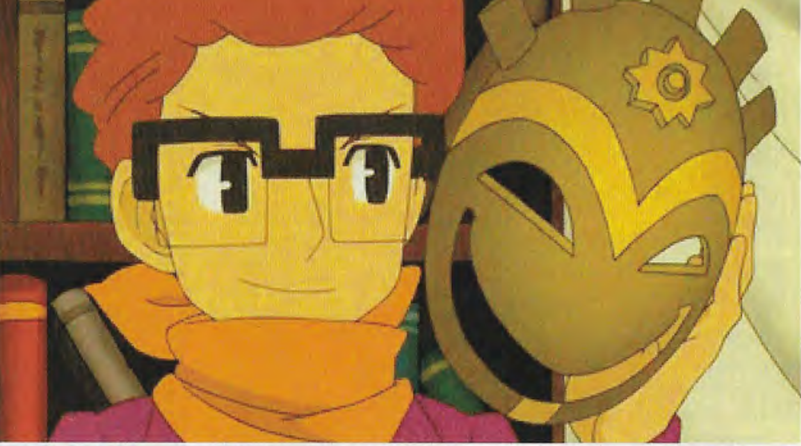
El futuro de Layton

Layton cerrará su trilogía, y después **Level-5** asegura que la saga cambiará de protagonista. Eso sí, Hershel volverá en Layton Vs. Ace Attorney.

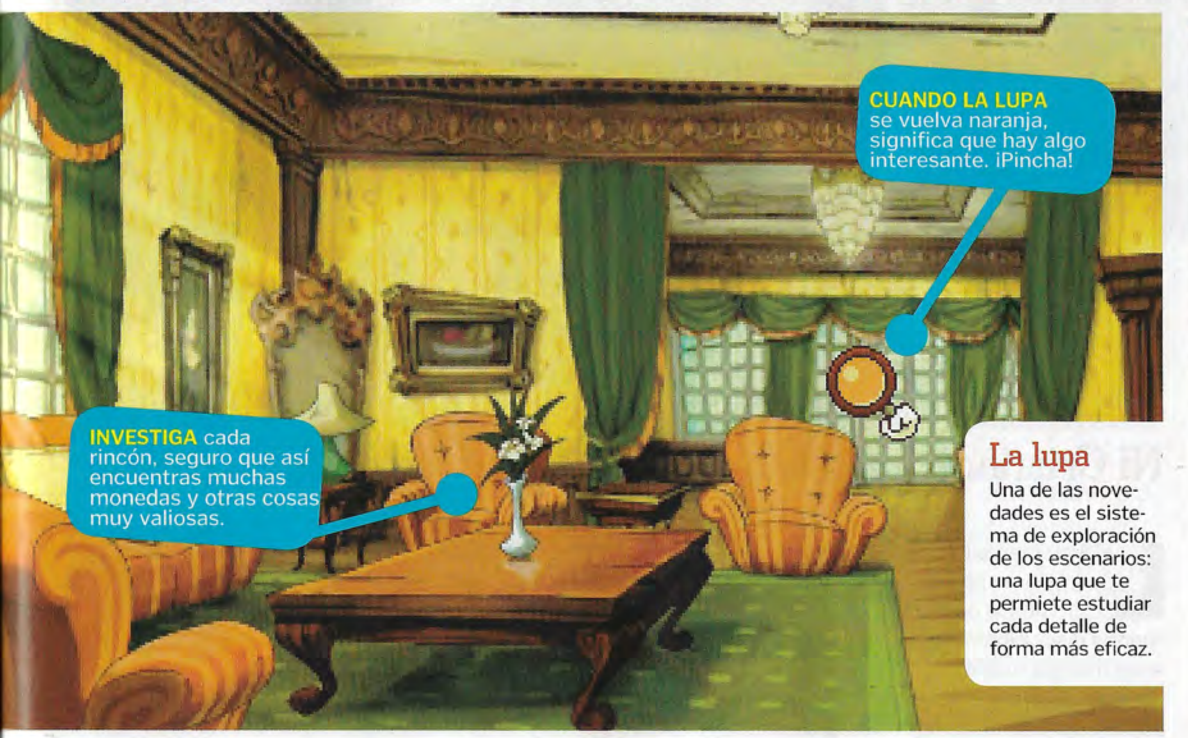
EN LOS FLASHBACKS DEL JUEGO CONTROLAMOS A UN JOVEN LAYTON DE 17 AÑOS



Hay muchos personajes con los que hablar para conseguir pistas y encontrar puzles.



Randall Ascot encontró la máscara del caos años atrás, pero fue robada recientemente.



CUANDO LA LUPA se vuelva naranja, significa que hay algo interesante. ¡Pincha!

INVESTIGA cada rincón, seguro que así encuentras muchas monedas y otras cosas muy valiosas.

La lupa

Una de las novedades es el sistema de exploración de los escenarios: una lupa que te permiete estudiar cada detalle de forma más eficaz.

El robot de juguete

Es ya tradición la inclusión de un minijuego de estas características, que en cada entrega nos propone distintas reglas, objetivos y ambientación para superar circuitos. ¿Os acordáis del hámster, del cochecito y del trenecito?

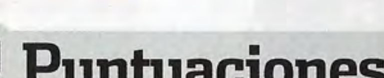


a **sus padres** y a **Randall Ascot**, su mejor amigo y un personaje clave que contagió a Layton su pasión por la arqueología.

Arqueólogos adolescentes

Precisamente en uno de estos capítulos flashback conducimos a Layton y Randall a **una extensa mazmorra** conocida como Akubadain, las ruinas de la antigua civilización de los ashalanti. Aquí podemos **manejar al joven Layton con el pad y los botones** (a diferencia del resto del juego, que es puramente táctil), aunque también tenemos la opción de usar el stylus. Es una de las partes más novedosas del juego, en la que tenemos que superar salas moviendo rocas y pulsando interruptores **como si de un Zelda se tratase**, y también debemos burlar a peligrosas momias que se acercan a nosotros al vernos. Por otra parte, el baúl del profesor nos reserva nuevos minijuegos al estilo de anteriores aventuras: un robot de juguete con el que superar circuitos, una tienda en la que vender productos a clientes, y un teatro en el que debemos convertir en un gran actor a un conejo. Para acabar, queremos quitarnos el sombrero de copa ante **el excelente efecto 3D** que presenta el juego, de lo más logrado y bonito que hemos visto en la consola. Los personajes y escenarios se ven muy beneficiados por esta característica, y ya no digamos las escenas animadas, que gracias al efecto de profundidad adquieren un nuevo nivel de inmersión nunca visto en la saga.

NOS QUITAMOS EL SOMBRERO DE COPA ANTE SU EXCELENTE EFECTO 3D



Puntuaciones

Valoraciones




Gráficos ★★★★
La transición a modelados y estructuras 3D es muy natural, y su efecto 3D, sensacional.

Diversión ★★★★
Una vez más, el profesor Layton sigue siendo garantía incuestionable de diversión y satisfacción.

Multijugador NO TIENE
Una de las gracias siempre ha sido resolver los puzles con ayuda de tu pareja, la familia, colegas...

Duración ★★★★
Entre 15 y 20 horas de aventura principal, muchos minijuegos y cientos de puzles descargables.

Lo mejor y lo peor

El argumento, los puzles, las novedades jugables y su hermoso efecto 3D.

Quizás los puzles podrían aprovecharse un poco más del efecto 3D.

Nuestra opinión

Nueva consola, nueva joya del profesor

Level-5 vuelve a acertar con el debut de la saga en 3DS. Ya era necesario renovarse y Layton lo ha cumplido en cierta medida, pero sin renunciar a ninguno de los elementos que le han hecho ganar la adoración del público.

Te gustará...

Más que...



El Doctor Lautrec y los C. Olvidados

Y más que...



Layton y la Llamada del Espectro (DS)

Total



92



3

Género **Deportivo**
Compañía **EA Sports**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
www.fifa13.es

STREETPASS **SPOTPASS** Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Segunda entrega de FIFA para 3DS, repleta de modos y licencias para aguantar toda la temporada enganchados al deporte rey.



EL DATO
Más de 500 clubes, 30 ligas y estadios de todo el mundo le convierten en el rey de las licencias futboleras

FIFA 13

Ni Cristiano ni Messi, el balón de oro es para FIFA 13.

La nueva temporada ya ha arrancado y FIFA no podía faltar a su cita. El alto número de **licencias y de modos disponibles** vuelve a ser el eje de su estrategia futbolera, con cientos de equipos, 30 ligas y estadios reales (de España solo el Bernabéu). Además de poder disputar partidos rápidos (11 vs 11 o de fútbol urbano), repasar las jugadas ensayadas en el entrenamiento o crear torneos, los dos modos estrella vuelven a ser 'Conviértete en leyenda' y 'Carrera'.

Las estrellas de FIFA 13

No hablamos de los mejores jugadores, ni de ir encontrando estrellas en zonas ocultas del estadio a lo Mario, sino de los dos modos de juego más completos. 'Conviértete en leyenda' nos invita a crear un jugador de cero (casi el mismo valor que tendrán sus estadísticas) para llevarle a lo más alto del panorama futbolero. Empezamos jugando en la calle partidos de 5 contra 5 en "campuchos" de todo el mundo (aunque nosotros solo controlamos a nuestro "crack") hasta que llamemos la atención de algún equipillo de segunda que nos fiche. A medida que ganamos experiencia metiendo goles, dando pases de gol o completando los retos especiales de cada partido, podemos gastarla en las habilidades que más nos interesen, hasta llegar a convertirlo en el mejor jugador del mundo, rivalizando con todas las estrellas.

El 'modo carrera', por su parte, nos pone en la piel del mánager del equipo que más nos guste, aunque la gracia está en empezar con equipos de segunda para llevarles a la gloria. Aquí contro-



Partidos urbanos

La primera entrega aparecida en 3DS, FIFA 12 ya incluía **partidos en la calle** en los que hacer todo tipo de **filigranas** para dejar a nuestros rivales "flipando".



Ya llega el 'tiqui-toca'

La táctil muestra el radar con la situación de ambos equipos en el campo, pero también la usamos en algunas jugadas. A balón parado dibujamos la trayectoria del balón con nuestro stylus y también podemos tirar a puerta señalando dónde queremos que vaya el esférico.



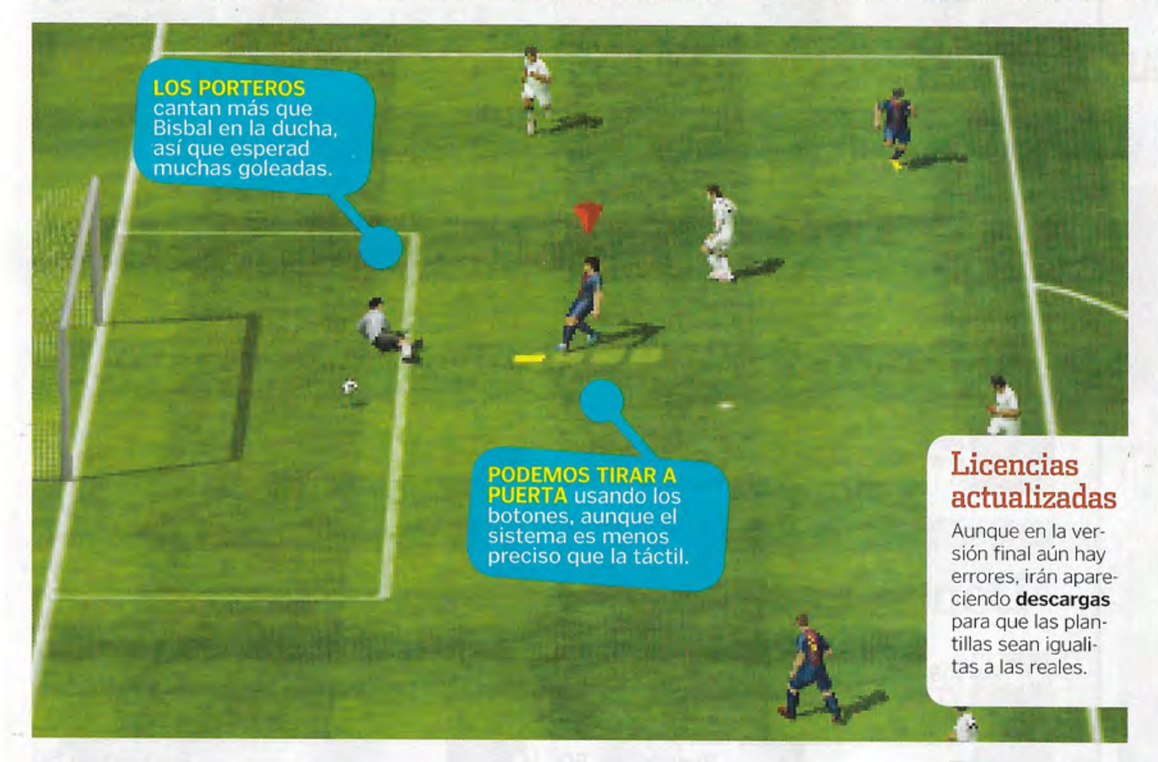




En el modo Conviértete en Leyenda seguimos la carrera del jugador que hemos creado desde los partidos callejeros hasta el fin de su carrera como crack mundial.



Los partidos tienen una duración máxima de 5 minutos, para evitar las constantes goleadas. Y es que los cracks como Falcao, Messi o CR7 no paran de "enchufarlas".



Licencias actualizadas

Aunque en la versión final aún hay errores, irán apareciendo **descargas** para que las plantillas sean igualitas a las reales.

Haciendo de Mou

En el modo carrera tenemos que ocuparnos de todos los aspectos del club: estadio, ojeadores, lesiones, organización de amistosos, modificar la táctica o participar en trepidantes pujas para hacernos con algún jugador estrella.



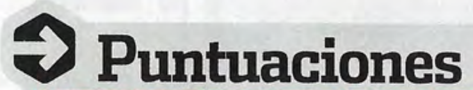
lamos a los once jugadores, diseñamos la táctica del equipo e incluso podemos realizar mejoras en el club, como ampliar las gradas o poner un restaurante para que los aficionados se dejen un dinerillo en los partidos. Además, tenemos que hacernos con un equipo técnico digno: entrenador, para que los jugadores mejoren, un ojeador que fiche nuevas promesas y un médico que disminuya el tiempo que los jugadores pasan lesionados.

Nada nuevo en el césped

Todos estos modos y opciones están muy bien, pero el problema viene si ya has jugado a la anterior entrega en 3DS. La **ausencia de novedades** es casi total, mucho más de lo que sucede en consolas de sobremesa, con la única salvedad de que ahora también vemos al portero en la pantalla táctil cuando tiramos a puerta, lo que hace que sea más fácil todavía marcar goles. Técnicamente

PODEMOS UTILIZAR EL CONTROL CLÁSICO CON BOTONES O APROVECHAR LA TÁCTIL

apenas ha evolucionado y tampoco podemos obviar que, una vez más, nos hemos quedado sin disfrutar de partidos online, algo que ya se nos antoja imperdonable. Eso no quita para que FIFA 13 siga siendo el juego de fútbol más recomendable para la 3DS, con una simulación que poco tiene que envidiar a sus "hermanos mayores" y que permite a todo tipo de usuarios introducirse en la saga. La oferta es incluso más amplia que en otras versiones, con opciones de manager más completas y con los partidos urbanos incluidos en el mismo cartucho.



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

En general cumplen, aunque se producen algunas ralentizaciones. No ha evolucionado casi nada.

Diversión ★★★

El control está bien implementado, pero usar la táctil para tirar se convierte en un festín de goles.

Multijugador ★★

Lamentablemente solo podemos jugar partidos con un amigo a través de conexión local, no online.

Duración ★★★★

La cantidad de equipos, ligas y modos de juego te mantendrá pegado a tu 3DS todo el año.

Lo mejor y lo peor

La oferta de modos y equipos es brutal y la jugabilidad es puro FIFA.

La ausencia de partidos online y la poca evolución técnica y jugables sufrida.

Nuestra opinión

Nuevas plantillas, mismo juego

FIFA 13 cuenta con todas las virtudes de su predecesor, pero no aporta nada nuevo que merezca la pena, salvo tener las nuevas plantillas y equipos de este año. Además, los partidos se vuelven simplones debido al control.

Te gustará...

Más que...



PES 2012

Y más que...



FIFA 12

Total

81

Selección Wii

A la espera de "hits" navideños como Skylanders Giants o Epic Mickey 2, Wii va a vivir un otoño muy tranquilo.



3 APUESTAS CINEMATOGRÁFICAS

Brave





PELIRROJA Y VALIENTE
La última peli de Disney-Pixar inspira un juego de acción en el que Mérida usa su arco contra todo tipo de habitantes de los bosques.

Spider-Man



ASOMBROSO
Así es el héroe en el juego basado en su última peli. La representación de sus poderes y balanceos es lo mejor de esta aventura.

Madagascar 3



EN EL CIRCO
Explora Europa y disfruta de diversos minijuegos circenses en un juego que disfrutarán los más pequeños de la casa.

Plataformas



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Inazuma Eleven Strikers
Level-5 · 51,95 € · +12 · 1-4 Jugadores
Los mejores equipos de la serie (incluidos los de Inazuma Eleven Go!) en un arcade de fútbol espetacular.
Puntuación 80



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario & Sonic JJ.OO. London 2012
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89

Acción



Call of Duty MW 3
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



The Last Story
Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



LEGO Batman 2
Warner · 39,95 € · +7 años · 2 jugadores
El mejor juego de LEGO, con una Gotham abierta que explorar y montones de superhéroes. A dobles es una delicia.
Puntuación 86



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Pandora's Tower
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 jugador
Épica, amor y toques siniestros en una aventura de acción que mezcla con acierto puzles y elementos RPG.
Puntuación 86



Project Zero 2 Wii Edition
Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 jugadores
Aprovechando el mando de Wii y con una ambientación logradísima, esta aventura es capaz de helar la sangre.
Puntuación 90



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difíci y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99

Varios



Beat the Beat Rhythm Paradise
Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-2 jugadores
50 pruebas de ritmo (10 de ellas para dos jugadores) difíciles, con sentido del humor.. y desquiciantemente adictivas.
Puntuación 85



Bit.Trip Complete
Gaijin Games · 20,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
La colección de los 6 juegos de la saga. Diversión arcade pura y simple, al ritmo de la música. Y a un gran precio.
Puntuación 86

Selección 3DS

Layton y FIFA 13 son la avanzadilla de un final de año que vendrá cargado de juegos de primerísimo nivel.



3 APUESTAS DE ALTOS VUELOS



Kid Icarus



ALAS DE ÁNGEL
Las escenas de vuelo sobre raíles de este título son de lo más espectacular y vibrante que jamás hemos vivido en Nintendo 3DS.

Ace Combat 3D



ÍDOLOS DEL AIRE
Cazas reales para un juego de acción arcade que aprovecha muy bien el efecto 3D de la portátil.

Star Fox 64 3D



GUERRA ESTELAR
La epopeya galáctica de Nintendo se libra en los cielos de planetas aliénigenas y en el frio vacío del espacio. Fenomenal "remake" del arcade de disparos que hizo historia en Nintendo 64.

Plataformas

New Super Mario Bros. 2



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
La diversión de Mario 2D... y más aún: salta al límite para conseguir un millón de monedas. ¡Y con modo cooperativo!
Puntuación **93**

Rayman Origins



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Plataformeo en 2D puro, rápido, preciso, divertido... Es gracioso y precioso, pero se echa de menos el multijugador.
Puntuación **85**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
Uno de los grandes de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **92**

Deportivos

FIFA 13 N



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Es el mejor juego de fútbol que puedes jugar en 3DS, pero la verdad es que no ha evolucionado mucho.
Puntuación **81**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario Tennis Open



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1-4 Jug. (2-4 online)
El tenis que mejor combina fantasía y realismo, y encima ahora con online, tenistas personalizables y minijuegos.
Puntuación **91**

Acción

Kid Icarus Uprising



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

N Nueva entrada · P Precio económico

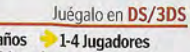
Aventura

Heroes of Ruin



Square Enix · 45,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
Un juego de rol y acción rompedor por su modo online y la posibilidad de descargarse nuevos desafíos diarios.
Puntuación **88**

Inazuma Eleven 2



Juégalo en DS/3DS



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Dos ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación de fútbol y rol que tanta pasión despierta.
Puntuación **91**

Pokémon Ed. Blanca 2 y Negra 2

Juégalo en DS/3DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
No es solo una tercera versión de Blanca y Negra, es mucho más, prácticamente dos juegos nuevos.
Puntuación **96**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.
Puntuación **92**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

Layton y la Máscara de los Prodigios





Nintendo · 35,95€ · +7 años · 1 Jugador
Layton ha sido capaz de renovarse partiendo de la exitosa base de puzles y desafíos mentales. El efecto 3D da brillantez y notoriedad.
Puntuación **92**

New Art Academy



Nintendo · 35,95€ · 1 Jugador
Un magnífico curso para aprender a dibujar y pintar que te permite practicar con el stylus y la pantalla táctil.
Puntuación **80**

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador

SEGA · 45,99 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Un ladrón de guante blanco que supera los juegos musicales más variados en una aventura narrada al estilo Layton.
Puntuación **85**

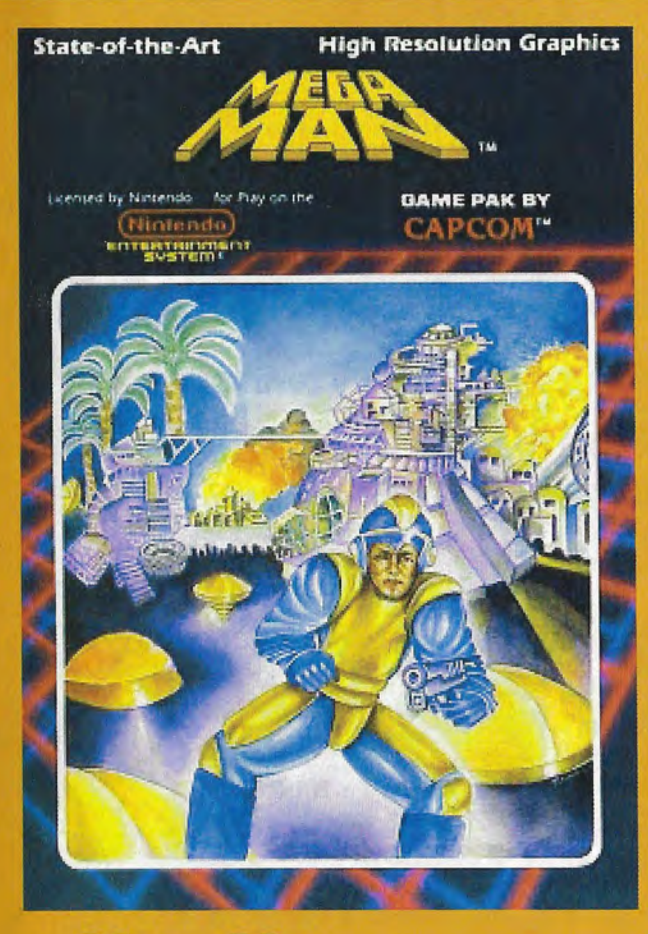
Theatrhythm Final Fantasy



Square Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 Jugadores
Sigue el ritmo en la pantalla táctil de más de 70 temas de la historia de la saga. Tan divertido como nostálgico.
Puntuación **83**

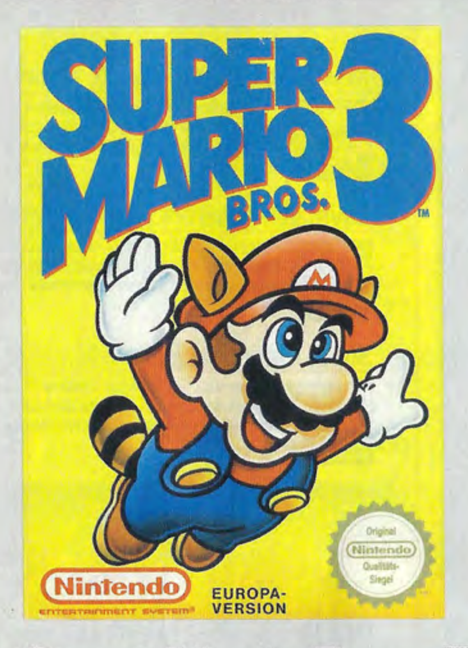
10 Carátulas memorables en la historia de Nintendo

Por su estética, por lo que significaron, porque sí...



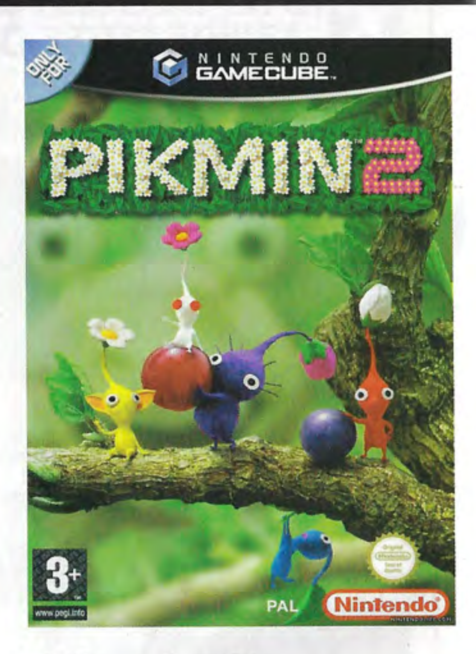
Mega Man
(1987, NES)

En tiempos de 8 bits, las carátulas tenían cierto aire a peli de "serie B", pero una gran responsabilidad: acercarte a ese universo que en la pantalla estaba representado con píxeles. La del Mega Man original en Europa es un ejemplo: en el juego ves a un tipo azul, bajito y cabezón, pero la carátula te vende a un estilizado soldado machacando robots en un planeta rocoso. Es interesante porque, en estos tiempos, los gráficos eran representaciones abstractas de personajes porque no se podía aspirar a más realismo gráfico. Pero la que aquí nos ocupa es la carátula americana, que ha pasado a la historia por su cutrez, con un Mega Man cincuentón, con pijama en vez de armadura y... ¿una pistola de juguete?



Super Mario Bros. 3
(1988, NES)

Mario convertido en mapache. El fontanero ya era por aquel entonces uno de los personajes más famosos del mundo, así que sólo mostrar que había vuelto con nuevos poderes era suficiente. Vamos, que la carátula salió sola.



Pikmin 2
(2004, GameCube)

Si Pikmin es un juego adorable y lleno de creatividad, la carátula no podía ser menos. Nintendo decidió colocar Pikmin de plastilina en una rama de árbol para hacer una de las portadas más artesanales y "cucas" que se recuerdan.

Zelda Ocarina of Time
(1998, N64)

Sobriedad y elegancia. El título sobre un fondo liso. Con una saga de tal calibre, no hace falta nada más que el nombre para saber que es ante una aventura inmensa. Últimamente, Zelda está abandonando el minimalismo en favor de portadas más coloridas y recargadas, especialmente en las portátiles.





pág 78 **El túnel del tiempo**
Este mes le ha tocado el turno a 2009. El número 200, la DSi, una guapa Beyoncé...



pág 80 **Juegos de valientes**
Porque valentía es lo que se necesita para enfrentarse a este lote de 10 juegos imposibles...



GoldenEye 007

(1997, SNES)

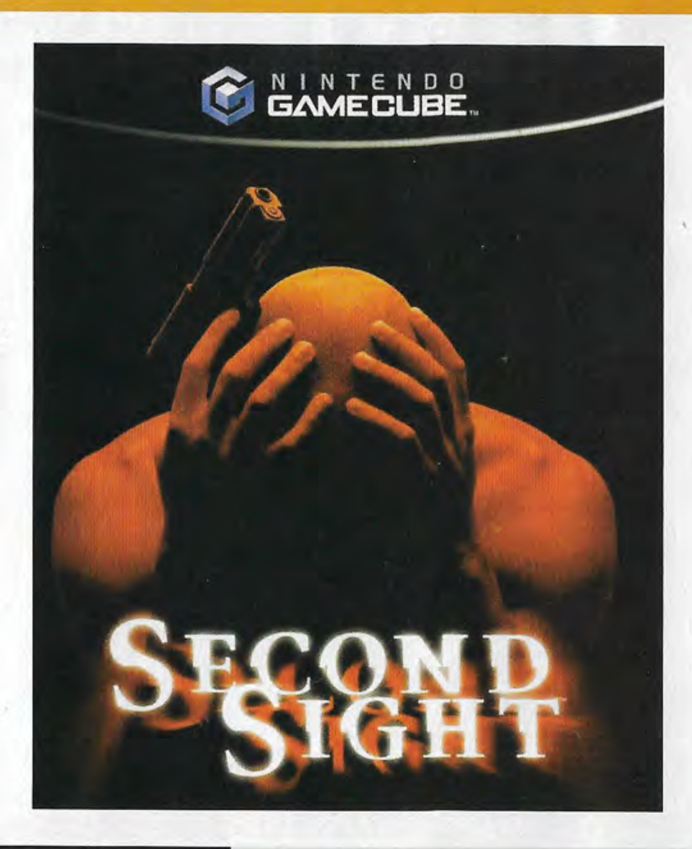
GoldenEye es un shooter de película, y su carátula, por supuesto, es como un póster cinematográfico en el que aparecen mezclados y agitados todos sus elementos típicos: el héroe, la mujer bellísima, las explosiones de fondo y el helicóptero. Deja claro que nos espera acción de la buena y momentazos "made in Bond".



Second Sight

(2004, Game Cube)

Impactante carátula. Un hombre atormentado al que no vemos el rostro (ni siquiera él mismo sabe quién es) sujetando una pistola. La solución fácil está en su mano, pero necesita respuestas. El tono rojizo refuerza la sensación de agobio, de que su cabeza va a estallar. Acertado para un gran juego de acción en el que el prota tiene poderes mentales.



Castlevania The Adventure



(1989, GB)

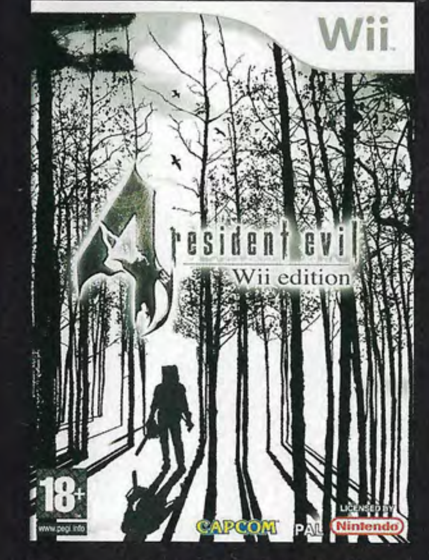
Una ilustración épica que capta tu atención y la esencia del juego. Un aguerrido hombre con un látigo frente a un ¿solitario? castillo. Y la maligna silueta de Drácula al fondo sobre el castillo tenebroso...

Tingle's Rosy Rupeeland

(2007, DS)

Una de las carátulas más "cantosas" nunca vistas. Pero es que Tingle es así, y aparece en su salsa: rodeado de rosas, mariposas y con ajustadas mallas. Una carátula sin complejos, como su prota.

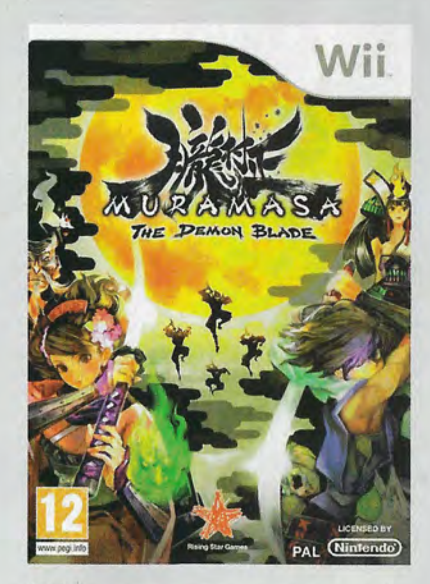




Resident Evil 4

(2004, Wii)

Lo fácil habría sido llenar la pantalla de zombis (perdón, Ganados) y poner a Leon cargándoselos sin despeinarse, pero no. Se optó por acongojarnos de otra manera: con la tétrica silueta de un bosque en el que espera el enemigo más inolvidable del juego, el hombre del saco (y la motosierra). Y para rizar el rizo, todo en blanco y negro.



Muramasa: The Demon Blade

(2009, Wii)

Podría ser una captura de pantalla del juego, porque comparte su estilo artístico. Muramasa es una obra de arte japonés que impresiona por sus barrocos gráficos dibujados, y ya la portada nos dice que el juego tiene "algo".

RETRO REVIEW

Paper Mario será el juego estrella de 3DS estas navidades, así que es bueno recordar el origen de esta saga



- Rol
- Nintendo
- Nintendo 64
- 2001
- 11.990 pts (57€)
- 1 jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...

"Si ya creías que las siglas RPG y N64 no sólo eran incompatibles, sino que se odiaban o algo así, estabas muy equivocado. Ha llegado Mario para solucionar la papeleta a todos los roleros. Un RPG por turnos enorme, divertido y muy bien realizado para tu Nintendo 64. Qué más quieres oír...".

NOTA: 96



Mario le descubría a principios de siglo XXI el rol por turnos a los más jóvenes y ofrecía una aventura apasionante a los fans del género.

Fue uno de los juegos más avanzados de N64, con complejos juegos de cámaras, detalles, personajes en pantalla, colorido como pocos. Un gran trabajo tecnológico.









Paper Mario

Mario se hizo de papel y triunfó en el género que le faltaba: el rol.

En los últimos meses de N64, Nintendo sorprendió a los fans españoles al traducir al castellano la continuación del aclamado Super Mario RPG, de 1996, obra que la Gran N creó mano a mano con Square Soft. Los responsables de esta secuela fueron Intelligent Systems y, a la vista de los resultados (ventas y secuelas generadas) superaron las expectativas.

Mario golpea... por turnos

Tras el secuestro de la princesa Peach por parte de Bowser, la energía del Star Road corre peligro y Mario debe rescatar a los 7 espíritus de las estrellas para salvar el Reino Champiñón. En su camino contará con ocho compañeros (Goombario, Kooper, Lady Bow...) que le ayudarán usando sus diversas habilidades en los combates que afrontarán durante los ocho capítulos del juego:

El primer elemento rompedor de Paper Mario con respeto a Super Mario RPG fueron sus gráficos. Intelligent Systems presentó un Reino Champiñón multicolor de entornos 3D donde todos los personajes están representados como si fuesen de papel, mediante sprites 2D repletos de vida y muy resultones. Y después está el genial sentido del humor, con diálogos que juegan con la idea de que los personajes son conscientes de que están en un juego, e incluso más, un juego de rol, que para Mario y sus fans es un género poco conocido. Su oportuna traducción al castellano ayudó a que nadie se perdiese los chistes. Además, los combates por turnos incluyen un interesante componente de habilidad, pues si pulsamos en el momento justo los ataques son más fuertes, y el sistema de





En un entorno 3D los personajes aparecen representados como figuras de papel en 2D. Fue muy original, y hoy sigue siendo muy bonito.



Las peleas por turnos añadían un componente de habilidad. Pulsando en el orden y el momento correctos, los golpes eran más fuertes.

Como en todo buen juego de rol, el héroe va acompañado de un grupo de aliados, cada uno con sus habilidades únicas. Paper Mario presenta a 8 aliados que ayudan a Mario para avanzar en la aventura, usando sus poderes en cada capítulo concreto y sacando el máximo partido a cada uno de ellos. En los combates solemos manejar a Mario y a uno de estos acompañantes, y la variedad de ataques está asegurada.



ES LA APROXIMACIÓN CON MÁS HUMOR AL UNIVERSO DEL FONTANERO

subida de nivel y uso de armas y mejoras también es muy sencillo, así que el juego es disfrutable por cualquier jugador independientemente de su experiencia.

El inicio de una franquicia

Paper Mario originó una saga que llega hasta nuestros días con divertidas entregas que permiten disfrutar de Mario de manera distinta. Y encima hoy sigue siendo estéticamente precioso, muy simpático y con un desarrollo interesante. Así que, no lo dudes, es perfectamente disfrutable... y lo tienes a buen precio en la Consola Virtual de Wii.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Rol por turnos de calidad y protagonizado por el rey de los videojuegos. Nadie debe perdérselo.

Que no tuvieras una N64 en 2001. Corre a descargarlo en la Consola Virtual de Wii, merece la pena.

Nuestra opinión

Fantástico Rol nintendero

Es una aventura 100% Nintendo con el desarrollo de un juego de rol. Los combates son divertidos y dinámicos, el juego es largo y los diálogos son para mondarse.



5 datos



Se planteó como la segunda parte de Super Mario RPG y así se conoció en sus primeras fases de desarrollo.



Mario RPG dio lugar a dos franquicias: Paper Mario, lanzada en consolas de sobremesa, y Mario & Luigi pensados para las portátiles de Nintendo.



En todos los Paper Mario, Luigi es siempre un secundario cómico. Pero en los Mario & Luigi comparte protagonismo desde el primer al último minuto con su hermano.



Como todo buen RPG, su banda sonora es un objeto de coleccionista, en este caso una rareza de dos discos con todas las melodías del cartucho.



Siempre hay referencias a SMB original en la saga. Mario nunca pierde la oportunidad de mostrarse pixelado a la mínima de cambio... es una de las muchas bromas de la serie Paper.

El túnel del tiempo

El número 200 no podía faltar a nuestra cita histórica. No siempre se tiene la suerte de revivir dieciséis años de diversión nintendera.

Julio
2009
Nº 200

La portada

Mario, al ataque por partida doble. Dábamos buena cuenta de los mejores títulos que se habían mostrado en el E3 de 2009, una ocasión única para presumir de novedades, entre las que destacaban New Super Mario BROS. y Super Mario Galaxy 2. Qué mejor portada y qué mejor imagen para un número 200 en el que pasado, presente y futuro se daban la mano.



Las mejores 'publis'

El New Play Control! estaba de moda. Mario Power Tennis, Pikmin, Pikmin 2 y Donkey Kong Jungle Beat eran los primeros títulos que viajaban de GameCube a Wii bajo una nueva forma de control. Gráficamente no variaban, pero incorporaban nuevas opciones de juego y un control adaptado a la dinámica de movimientos de Wii. Un buen momento para volver "tomar el control" de juegos legendarios.



Alineación. Lo que más nos gustaba en 2009.

1



Mario y Sonic en los JJOO de Invierno. Las primeras imágenes que se publicaban del juego en todo el mundo.

2



Pokémon Platino. La continuación de Perla y Diamante presentaba conexión para hasta 20 jugadores.

3



Leo Messi. En PES 2009, lucía melena y una cara más ingenua. Pero era el mismo jugador habilidoso, creativo y diferente.

4



Pikmin y los New play Control. Las aventuras de Olimar nos seguían cautivando por sencillez, gráficos y ahora control.

5



Objetivo: Caminar. La excusa perfecta para motivarse y cuidar nuestra actividad física diaria con nuestra DS.

6



Sonic. En El Caballero Negro proponía acción, plataformas y RPG, y por supuesto todo a la máxima velocidad posible.



El precio de la vida

Nintendo DS Lite se vendía por 150 Euros y Wii matenía en tiendas un pack junto a Wii Sports por un precio que rondaba los 250 Euros. En cuanto a los juegos, dos cosas interesantes. Por un lado, Activision lanzaba una nueva línea llamada Re-Activate en la que juegos tan chulos como Spiderman 3, Kung Fu Panda o Call of Duty 3, bajaban su precio hasta los 29,95 Euros. Por otro lado Nintendo estrenaba la serie New Play Control, con clásicos de GameCube adaptados al nuevo control de Wii, que salían también por 29,95 Euros.



Los protagonistas del mes



Dos nuevos Mario

Volvíamos a la galaxia con SMG2, pero no imaginábamos lo que se venía encima con el gran superventas multijugador SNMB Wii.

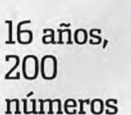


El último Potter

El Misterio del Príncipe, la quinta entrega, calcaba la película al videojuego. Tenía más acción y más magia que nunca.

Grand Slam Tennis

El de EA era tenis de verdad, con 23 estrellas con un diseño estiloso. Y compatible con Motion Plus, precisión absoluta en los movimientos.



16 años, 200 números

Y repasábamos todo lo que había ocurrido durante ese tiempo en el mundo Nintendo.



Planet 51

Era la película de animación española del momento. Y además, tenía un atractivo juego para Wii.



Shigeru Miyamoto

Aprovechábamos el E3 para charlar con él, verle echar una partida de Wii Sports y descubrir Wii Fit Plus y Vitality Sensor.



Ideas

José Maya: «todo es una cuestión de ritmo, y hay que ser capaz de seguirlo»

De recuerdo...

Nuestro recuerdo del mes es Nintendo Generations. Una revista "independiente" que incluíamos en la parte de atrás... y del revés. Tenía un formato diferente al de la revista madre, y estaba dirigida a un público 'casual', que se quería iniciar en el mundo del videojuego de otra manera. Los temas de portada eran títulos familiares (Wii Music), apuestas por el bienestar (Camina Conmigo), y hasta algún famosete se colaba entre las páginas...

El discreto encanto de la Revista Oficial



Rubén Guzmán
Redactor Jefe de Revista Oficial Nintendo

Vengo de Playmania. ¿Cómo se te queda el cuerpo? Durante más de un lustro y pico colaboré en la revista de PlayStation más vendida de España. Allí trabajaba con unos compañeros excelentes (solo tenéis que mirar el actual staff de esa revista y añadir a David Fraile para saber quiénes son); y algo debió ver en mi la directora Sonia Herranz, porque estoy seguro de que le habló bien de mi a Juan Carlos Garcia, el director de esta revista. Él me ofreció un puesto aquí, y yo lo cogí porque, no se lo digas a nadie, siempre he sido nintendero, y de los chungos, de los que despotricaban en internet camuflado bajo un cobarde pseudónimo.

Y, ¿qué significa trabajar en la Revista Oficial Nintendo? Pues, de carrerilla: pedirle materiales a Omar Álvarez todo el rato, jugar juegos en el showroom de Nintendo, probar la Wii U en Frankfurt, hablar mucho con Juan Carlos García y los directores de arte Augusto Varela y Abel Vaquero y currar con los colaboradores que más aman a Nintendo en esta pequeña bola que gira alrededor del Sol y llamamos planeta Tierra.

He intentado que esta columna no hable sobre las flores y el amor y tal. Pero permitidme que dé las gracias a Gustavo Acero, Roberto J. R. Anderson, Luis Galán, Augusto Varela, Nacho Bartolomé, Daniel Atienza, Víctor Gómez, Samuel González, Bruno Louviers, Patricia Barcenilla, Laura Gómez, Abel Vaquero, Jorge Puyol, Javier Domínguez y Juan Carlos García. Durante el tiempo que llevo aquí, ellos han creado (y la mayoría siguen creando) la Revista Oficial Nintendo. Si disfrutáis de ella, tenedlos en vuestras oraciones (yo no rezo, soy un agnóstico muy cercano al ateísmo). Bueno, alguna vez rezo a Thor. Y seguidles en twitter, que les hará ilusión.

7



GTA Chinatown Wars, una historia con sabor a cine negro, diseñada para DS, que palpitaba en la ciudad de Liberty City.

8



Llega la nueva DSi, más ligera y estilizada que DS Lite, con dos cámaras, y pantallas que crecían hasta las 3,25 pulgadas.

9



El éxito español en WiiWare con Over the top games y su nuevo juego que vendió miles de descargas.

10



Rabbids Mi Caaaasa, una de las aventuras más humorísticas de la historia de Wii, que lanzó a la los Rabbids al estrellato.

11



Wii Fit Plus. La tabla de equilibrio de Nintendo volvía a la "carga" con nuevos ejercicios y decidida motivación.

10 juegos para valientes

Los videojuegos son diversión pura, pero a veces nos hacen sufrir por su dificultad... ¡aunque engancha!

¿Te lo paso yo?
New Super Mario Bros. Wii estrenó en 2009 el concepto de super guía: si no consigues superar un nivel... el propio juego te echa una mano

1 S. Mario Bros. The Lost Levels

(Nintendo, Famicom Disk System, 1986) Un Mario hecho para ser el más difícil. Pero para eso estaban los ladrillos: para darse de cabezazos.

2 Battletoads

(Rare, NES, 1991) Piensa en la fase de la moto. ¿Ya notas los escalofríos? Cuando al fin lo memorizas, aun quedan más de 100 obstáculos.

3 Mega Man

(Capcom, NES, 1987) Fallas ese salto por un píxel. A empezar. Sudas hasta llegar al jefe. Y no tienes el arma correcta. ¡Tiras el mando!

4 Metroid 2: Return of Samus

(Nintendo, Game Boy, 1992) Samus, no olvides tu mejor arma. ¿El cañón? No, lápiz y cuaderno para dibujar un mapa del planeta SR-388.

5 Super Ghouls & Ghosts

(Capcom, SNES, 1992) Su dificultad deja en calzoncillos al resto. Y hay que pasárselo dos veces seguidas para terminarlo...

6 Turok 2: Seeds of Evil

(Acclaim, N64, 1998) Enemigos durísimos, tasas de frames irregulares... y Turok recorriendo el Camino de Santiago entre cada checkpoint.

7 Ikaruga



(Treasure, GameCube, 2003) Un arcade de esos en los que verás tantos disparos como pantallas de Game Over seguidas.

8 Resident Evil

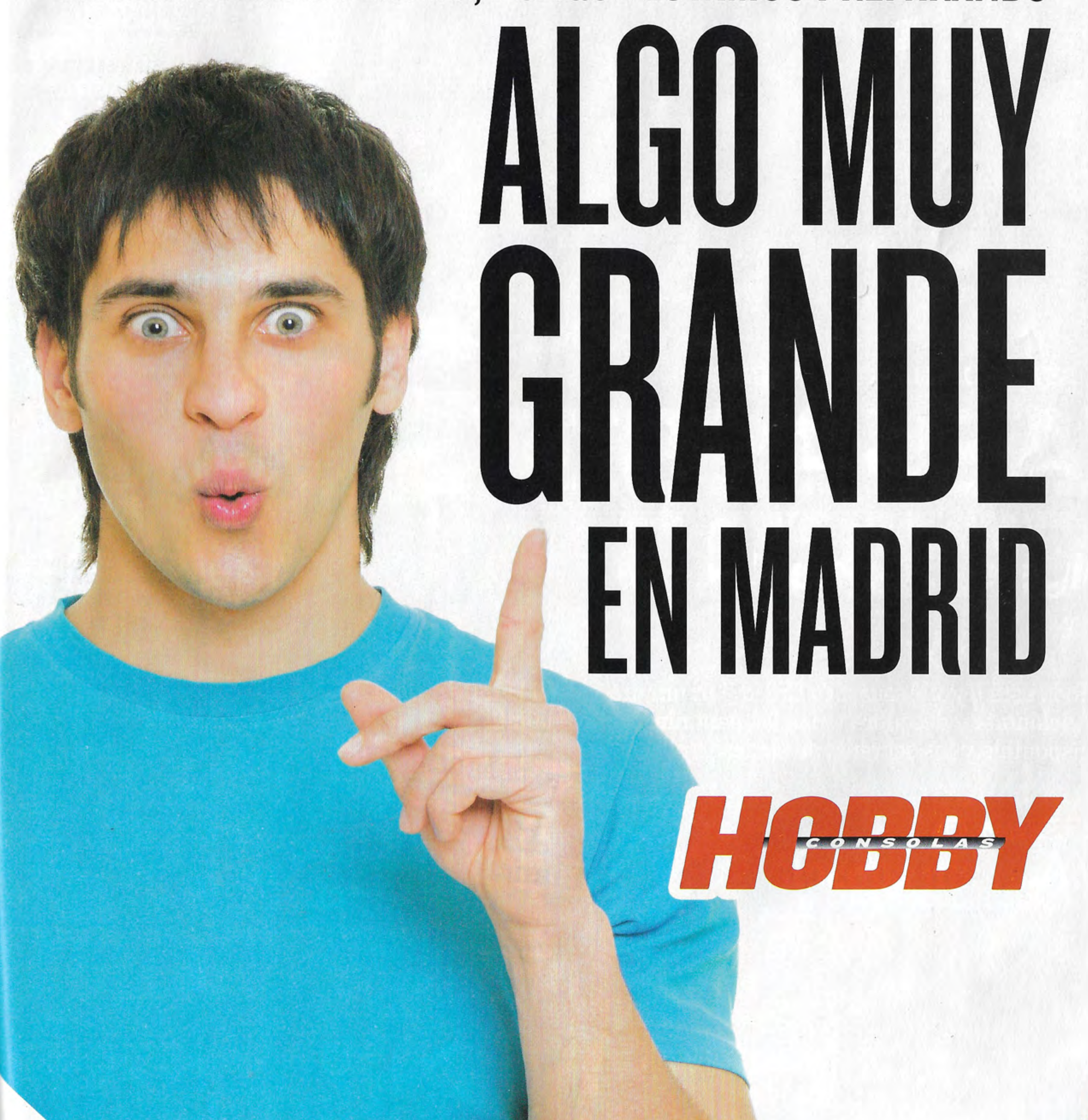
(Capcom, GameCube, 2002) Puro survival horror. Balas e ítems de curación contados. Zombis que reviven aunque los remates.

9 F-Zero GX

(Nintendo, GameCube, 2003) Necesitas hacer siempre la carrera perfecta. Y no mires mucho los espectaculares gráficos, o... PUM.

10 Sin & Punishment 2

(Treasure, Wii, 2010) Pecado: distraerte un segundo. Castigo: Game Over. Para que luego digan que Wii es una consola "familiar".


¿TIENES PLANES PARA EL PUENTE DEL 6 AL 9 DE DICIEMBRE?
RESÉRVATE LAS FECHAS, PORQUE ESTAMOS PREPARANDO
ALGO MUY GRANDE EN MADRID
HOBBY CONSOLAS

Próximo número

Sale el **2** de noviembre

ESTRENO DE LUJO PARA Wii U

ASSASSIN'S CREED 3

¡Verás y creerás!

Todo está listo. Assassin's Creed 3 irrumpirá en Wii U muy pronto. Adelántate y descubre todas las pantallas, la última info disponible y los secretos de su desarrollo.

TRUCOS GENIALES

Pokémon Blanca 2 y Negra 2

Tenemos los trucos indispensables para ser el mejor entrenador del planeta en las nuevas ediciones.

¡FESTIVAL 3DS!

¿Aun sin consola 3D?

Pues te pondremos los dientes largos con Transformers Prime, Skylanders Giant, Epic Mickey, Rabbids Rumble...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Raúl García, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Jorge Puyol, Laura Gómez Navas, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Directora General
Mamen Perera

Director del Área de Juegos
Manuel del Campo Castillo

Director de Arte
Abel Vaquero

Subidrector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Producción y Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas de Información
Javier del Val

Coordinación de Producción Roberto Rodas

Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Marketing y Ventas
Belén Fernández

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Director Comercial
José Manuel Saco

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo

Coordinación de Publicidad
Lucia Martínez
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Asesor Serv. Producción
ASEDICT GESTION EDITORIAL S.L.

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.